

电子游戏与电脑游戏
1999.7
三周年纪念号


谨以本刊献给所有
“电子游戏与电脑游戏”的朋友们!

1999年7月1日出版 (月刊)1999年第7期(总第36期)

科学时代
电子游戏与电脑游戏



本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道
尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编:陈曰岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森 有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
编辑出版:《科学时代》杂志社
邮购地址:北京清河邮局062信箱
邮编:100085
邮购咨询电话:010-62924382
广告及业务咨询电话:0351-7066387
投稿信箱:北京市清河邮局062信箱
邮编:100085
印刷:山东烟台蓬莱新华印刷厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年7月1日
定价:6.50元

给所有读到这本杂志的人，给所有进出电玩世界的人——年龄不论、性别不论、生死不论。

每个时代的人，都有着自己了解世界，寄托梦想的不同途径与方式。

生在今天的你和我，是十分幸运的。

雄心壮志，有无数机会去实现，

美好梦想，也有它栖身的乐园。

缤纷的宇宙中，我们放出自己的一份光彩，

方寸屏幕间，我们拥有自己的一片天地。

而这本《电子游戏与电脑游戏》的诞生，将会为更多的同好提供更多的资讯和攻略，

同时，亦将会把我们之间的距离再拉近一点。

这便是我们最大的希望。

还记得吗？这是三年前创刊号的卷首。还记得吗？那个肩扛破坏炮的云史卡兹高速幻象机，在巴沙那和米蕾娜的劲歌中，我们曾经在这里定下了一个约定，约定为你建造一个梦想栖身的乐园，约定帮你开辟自己的一片天地，在为你提供快乐的同时亦真诚地希望能把彼此间的距离拉近一点。这一切一切，亲爱的朋友啊，你还记得吗？



杂志创刊，其中的超攻略道场及纵横四海两个栏目保留至今，最重要的文章是“日本剑术流派与剑侠”。（封面图案：超时空要塞 7）



漫园正式登场，同时出现的还有反响热烈的“王者之书”，其中的闲情雅趣篇是国内第一篇系统介绍周边的文章。（封面图案：角笛传说）



“怀旧精品廊”首次亮相，杂志的栏头形式基本在本期确定下来，漫园成为独立的栏目。（封面图案：皇家骑士团）



杂志封面及彩页印刷出现严重问题，雪鹰小姐为本刊撰写的第一篇攻略“新世纪机神战记”刊出。（封面图案：龙珠）



“月花雾幻谭”、“亚鲁巴传说”、“波洛古罗斯物语”等大量攻略赢得了读者的好评。（封面图案：ALPHA）



AKIRA 的“樱花大战”刊出，同时登场的还有雪鹰的“梦幻模拟战 3”。绯雨·焱首次亮相，“绯雨情歌”广受好评。（封面图案：冥王计划）



开始与“现代电子技术”合作，刊出编辑及重要作者的新年寄语。东行的“毁灭与新生”开始连载。规模宏大的“集刊标 中大奖”活动展开。（封面图案：天空战记）



在国内首先刊出了“最终幻想 7”的攻略，王者之书改版，其中首次刊登设定资料。撷梦园中刊登了少昊的“梦魇”一文。（封面图案：最终幻想 7）



“金田一少年事件簿”故事攻略刊出，“天外魔境”、“荒野的古代遗迹之机械”等攻略也在同时登场。（封面图案：宇宙骑士）



特稿推出“梦幻模拟战杂谈”和“FF 的世界”，王者之书推出“格斗之王系列彻底研究”，再次突出了本刊的文化性。（封面图案：超时空要塞 7）



“EVA 2”图文并茂的攻略受到好评。小孔的“GAME 国的 CLAMP 君”刊出，这是国内同类刊物中第一次全面介绍漫画家。（封面图案：心跳回忆）



“暗黑破坏神”故事攻略刊出，“烈火疾风之硝烟北陆”开始连载。此外还有十分有趣的“'97 名作续篇动向传闻”。（封面图案：BLUE BREAKER）



绯雨·焱的“魔神！1440”闪亮登场，AKIRA 的“机动战士高达的世界”在读者中毁誉各半。（封面图案：魔法骑士）



“KOF'97”资料大公开、SNK 格斗游戏恶人档案”、“饿狼传说”系列大研究等文章深受格斗 FANS 喜爱。（封面图案：THE NEXT KING）



在国内以最快速度推出“浪漫沙加领域篇”的完全攻略，“魔神！1440”连载完结。（封面图案：破亡之舞）

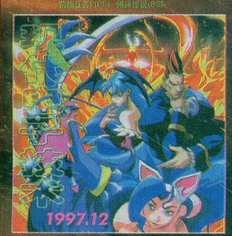


“最终幻想 I～IV”攻略刊出，“浪漫沙加全面分析”对沙加系列开始进行系统介绍。（封面图案：烈火之炎）



AKIRA 的超长特集“EVA · G · 补完计划”以丰富的图片和详实的资料掀起了中国的“EVA”热。（封面图案：新世纪福音战士 EVA）





首次增加了彩页，但因装订错误而导致了负面影响。本期值得注意的有小孔的“五星神曲”。（封面图案：恶魔战士）

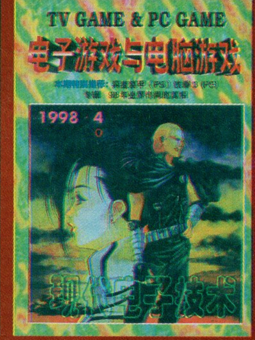


新作指南确立了新的版式，“日本业界名人访谈录”和“’97 年日本动漫画界大总结”影响深远。（封面图案：魔法骑士）

“前线任务外传”、“武神传说”、“梦幻旅程”、“光明力量 3～王都的巨神”等攻略及时推出。（封面图案：浪客剑心）



绯雨·焱的又一篇专题“天边的骷髅旗”刊出。同时，超大特集“机动战士高达百年史”连载开始。（封面图案：KIRARA）



“异度装甲”完全攻略以最快速度登场，“’98 年业界的传闻真相”一文在读者中引起反响。（封面图案：惑星强袭）

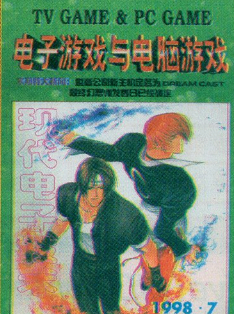




“机动战士高达百年史”连载完结，在本期中还有大量的攻略及专题文章刊出。（封面图案：侍魂）



大型完全攻略“超级机器人大战 F～完结篇”开始连载，值得注意的还有“罗德斯岛传说”、“侍魂 64 原画设定欣赏”等专题。（封面图案：梦幻模拟战Ⅴ）



“光明力量 3～被狙击的神子”完全攻略刊出。“漫园”以全新的面目登场，开始全面介绍动漫资讯。（封面图案：格斗之王）



“超级机器人大战 F～完结篇”攻略连载完毕。“世嘉·DREAMCAST·过去与未来”一文对 SEGA 公司进行了全面回顾。（封面图案：葛城美里）



“格斗之王’98 资料大公开”以最快的速度披露了系列最新作的有关情报。PAN 代做漫园。（封面图案：LUNAR 2）



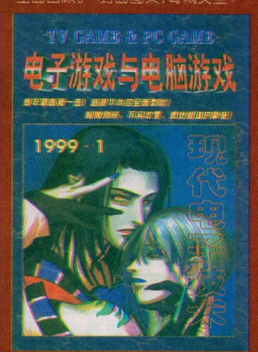
在国内最先刊出“星之海洋Ⅱ”完全攻略，此外“DREAMCAST 追踪报导也值得留意。（封面图案：格斗之王·京）



“梦幻骑士”、“格斗之王·京”、“拥抱季节”等大作的完全攻略一齐刊出。（封面图案：机动战舰）



“新手持游戏机大观”及“DREAMCAST 追踪报导”引起读者的关注。本期还公开了杂志改版的初步计划。（封面图案：樱花大战）



杂志改版并且变为标准 16 开，“风云论谈”等新栏目出现。由本期开始，“漫园”以别册的形式随杂志附送。（封面图案：阿斯拉斩魔传）



“快刀”、“机动战士高达～夏亚的反击”完全攻略刊出，“圣典的谜与暗号”一文开始连载。（封面图案：士郎正宗插画）



新闻栏目改名称为“天使新闻网”，“1999 年日本各大游戏会社社长访谈录”刊出。（封面图案：士郎正宗插画）



杂志改为平订，“1999 年购机指南”及“街霸 ZERO 3 特殊连续技使用方法”等实用性高的文章获得好评。（封面图案：士郎正宗插画）



封面打出的“电子与电脑娱乐”字样引起读者的注意。内容方面因缺少攻略而引起部份读者的不满。（封面图案：士郎正宗插画）



由雪鹰、小孔和杨薇莉三位女性作者撰写的“天空之镇魂歌”攻略以全新的形式博得好评。（封面图案：士郎正宗插画）



杂志栏目再次调整，完全以个人风格划分各自的领域。本期附送了全彩的别册。（封面图案：LEGEND OF LEMNEAR）

流行主机简介及推荐游戏



Family Computer(FC)

1983年，日本任天堂株式会社隆重推出了著名的“任天堂”游戏机，使家庭电子游戏界一下子成了任天堂的天下，一个辉煌的游戏时代开始了。在国外，“任天堂”几乎家喻户晓，老少皆知。任天堂游戏机虽然是8位机，但它采用了独特的图像处理手法，使游戏的画面效果有了质的飞跃，十年间它一直保持着令人惊异的销售成绩，我国的游戏玩家大多也是从FC开始的。

FC著名游戏推荐

在1983－1993十年的岁月里，为FC开发游戏的厂商为我们创作出许多优秀的作品，即便是现在回想起那个时代的某些游戏仍然是不能忘怀，下面的这些游戏基本代表了FC时代的精品。

超级玛莉奥系列	魂斗罗系列	龙珠系列	沙罗曼蛇系列
勇者斗恶龙系列	洛克人系列	忍者龙剑传系列	足球小将系列
最终幻想系列	恶魔城系列	热血系列	方块系列等





Mega Drive(MD)&Mega Drive－CD(MD－CD)

1988年底，以生产大型游戏机而闻名于世的SEGA(世嘉)公司，根据游戏市场的变化率先推出了16位家用游戏机，这部世界上第一个16位家用主机应用了十分先进的大规模集成电路，使游戏效果直逼大型机，并且得到了许多软件厂商的支持，虽然它对当时任天堂FC市场没有造成太大冲击，但SEGA超前的商业眼光使其对手感到相当吃惊。

MD著名游戏推荐

MD进入我国大约是90年代初，虽然当时的价格令许多玩家很难接受，但是在相当短的一段时间内便成为家用机的主流，更有些玩家还购买了MD的升级套件MD－CD，率先领略了光盘游戏的风采。

大魔界村	梦幻之星3	光明力量－古代封印	街霸系列
超级忍	梦幻之星4	索尼克系列	格斗三人组系列
光明与黑暗	光明力量－众神遗产	真人快打系列	昆虫战机等





Game Boy(GB)

任天堂在推出16位机之前发售了手持型游戏机GB，它从问世到现在可以说是任天堂创造的商业奇迹，十年间它从黑白画面进化成为彩色画面，在我国有很多玩家都拥有它。

GB著名游戏推荐

圣剑传说	牧场物语
第二次超级机器人大战G	华莉奥世界
勇者斗恶龙—怪物篇	心跳回忆
游戏王	恶魔城
口袋妖怪	俄罗斯方块等

Super Family Computer(SFC)

1990年，传闻已久的SFC终于问世，在该机种上诞生了无数的经典名作，给所有玩家留下了难忘的回忆。现在虽然已经很少有软件公司为它制作游戏，但是日本仍有SFC软件资料交换服务，这更证明了它的魅力以及顽强的生命力。

SFC著名游戏推荐

勇者斗恶龙系列	火焰之纹章系列
最终幻想系列	圣剑传说系列
浪漫传说系列	大贝兽系列
四狂神系列	街霸系列
机器人大战系列	快打旋风系列
龙战士系列	女神系列
前线任务系列	超时空之轮等









Play Station(PS)&Pocket Station

SONY 分别在 1994 年 12 月和 1999 年 1 月发售了次世代游戏机 PS 与其专用 PDA，使得这个从来与游戏也攀不上关系的公司一跃成为游戏界的龙头老大，凭借着 PS 的强大机能以及众多软件厂商的参与，使它的势头甚至超过了当年的 SFC。现在 PS 主机已经在世界范围内销售了 5000 万部以上，虽然 DC 的出现对其有一定的影响，但是其销售形势仍然被许多厂商看好。

PS 著名游戏推荐

最终幻想系列	铁拳系列	浪漫沙加系列
前线任务系列	山脊赛车系列	女神异闻录系列
街霸 ZERO 系列	妖精战士系列	斗神传系列
生化危机系列	星之海洋 2	WILD ARMS 等

Dream Cast(DC)&Visual Memory System(VMS)

由于土星在次世代之战中惜败于 PS，使得 SEGA 公司在去年年底推出了强劲的 128 位主机 DC，这部搭载了强力图形芯片的家用主机，无论是在图形运算上还是在网络方面都达到了预想以上的效果，并且有许多软件厂商纷纷加入到它的制作队伍当中，而其销售成绩也在 5 月初达到了 100 万台，在刚刚结束的美国 E3 世界游戏展上 SEGA 更公布了美版 DC 于 1999 年 9 月 9 日发售，从会场状况来看美国人对 DC 十分看好，SEGA 能否借此夺回美洲市场是现在最令人们感兴趣的事。

DC 著名游戏推荐

VR 战士 3	美国英雄 VS. 卡普空	世嘉拉力 2	魂之力量
索尼克大冒险	死亡之屋 2	格斗之王	CLIMAX 英雄传



Sega Saturn(SS)

1994 年 11 月，SEGA 公司推出了它的第六代家用游戏机，并取名为“土星”，由于它是世嘉公司的第一部 32 位主机，因此许多玩家对这部高性能主机希望寄予了很大希望。但是由于种种原因使得它的销售形势逐渐下降，到后来也只能被无情的事实将之抛弃在历史的长河中。

SS 著名游戏推荐

VR 战士系列	格斗王系列	机器人大战系列
飞龙系列	光明系列	CAPCOM 格斗系列
梦幻模拟战系列	大战略系列	格兰蒂亚等



Nintendo64(N64)

曾数度推迟的任天堂次世代机终于在 1996 年 6 月发售，虽然在性能上它超跃了另外两位 32 位机，但是由于推出时间太晚以及得不到更多的软件厂商支持，使它一直在痛苦之中挣扎，不过任天堂依然通过自己那套“精品制度”创造出一个个销售奇迹。

N64 著名游戏推荐

超级玛莉奥 64	实况足球	任天堂全名星大乱斗
超级玛莉奥赛车	萨尔达传说 64	恐龙猎人
007－黄金眼	恶魔城	皇家骑士团 3 等





Wonder Swan(WS) & Neo Geo Pocket Colour(NGPC)

以上两部手持机分别由 BANDAI(WS) 和 SNK(NGPC) 发售，在日本 WS 以其惊人的速度在短短的 5 个月内达到了 100 万台的销量，而 NGPC 则以能与 DC 连线吸引了不少玩家，目前在我国 NGPC 已经可以在游戏专卖店买到，其软件有《格斗之王 R2》、《侍魂》、《饿狼传说》、《NEOGEO 足球》等。而 Wonder Swan 由于在日本的热销使得亚洲其它地区很难买到，不过随着其产量的增加，用不了多少时间便可以在国内见到它的身影了，Wonder Swan 目前的软件有《机器人大战 COMPACT》、《三国志》等。

任天堂总裁山内溥曾说过这样一句话“玩家并不以获得高性能的主机为乐趣”。不错，光有主机是不能享受到游戏乐趣的，只有那些脍炙人口的软件才是玩家真正所需要的。后面所介绍的是即将发售的一些经典游戏(包括街机作品)，希望大家能够喜欢。

RPG 类推荐游戏

勇者斗恶龙Ⅶ
圣剑传说
CLIMAX 英雄传
女神异闻录 2～罪～

AVG 类推荐游戏

鬼武者
莎木～一章 横须贺～
生化危机—搜索指令
生化危机 3—LAST ESCAPE

SLG 类推荐游戏

前线任务 3
SD 高达 G 世纪 ZERO
妖精战士 3
火焰之纹章—多拉基亚 776
皇家骑士团 3

格斗类推荐游戏

铁拳 TAG TOURNAMENT
魂之力量
格斗之王—梦幻之战 1999
街头霸王Ⅲ—第 3 次打击
死或生 2

DRAGON QUEST VII

勇者斗恶龙Ⅶ

机种:PS　厂商:ENIX　媒体:CD－ROM

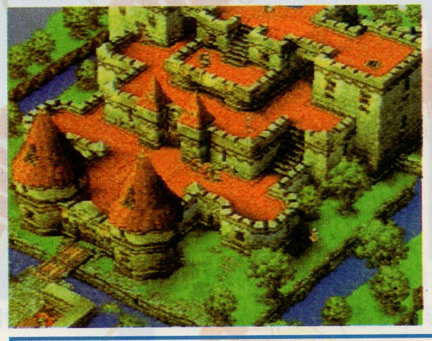
类型:RPG　发售日:1999年夏

正统RPG的代表作『DQ』系列

“传说之勇者”的第七次冒险

以游戏界来说，1986年5月27日是个不同寻常的日子。这一天，一种划时代的游戏类型在家用游戏机上诞生，它就是后来被人们称为“RPG史上的典范之作”的《勇者斗恶龙》，在游戏发售之前，日本几乎所有与游戏有关的媒体都在以不同的方式对它进行报道，人们每天所谈论的话题也差不多都围绕着它。以一款游戏来说这虽有些夸张，但这种事情却是的的确确存在的。《勇者斗恶龙》不但奠定了它在RPG领域内的地位，更使得RPG时代渐渐进入了一个空前的成长时期，从此各大软件厂商都开始了同类型游戏的制作。

如果说《勇者斗恶龙Ⅰ》无论是情节上还是容量上还有些欠缺的话，那么在第二年，也就是1987年1月26日发售的《勇者斗恶龙Ⅱ》以令人惊异的表现成为了日本游戏史上最出色的游戏（以日本大技林评分“DQⅡ”是最高的）。在这之后的近10年时间里《勇者斗恶龙》系列制作到了第六部“幻の大地”，前三部是勇者罗特的传说，而后三部则进入天空系列。在勇者成长的10多年间，其它厂商的RPG游戏也在接连不断地推出，虽然在它们当中能与“DQ”抗衡的不多，但也有其各自的特色，使玩家们有了许多选择，RPG游戏也进入繁荣期。



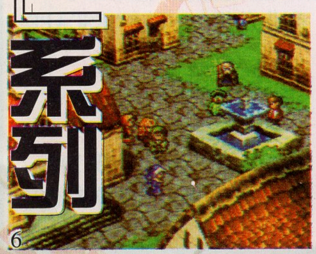


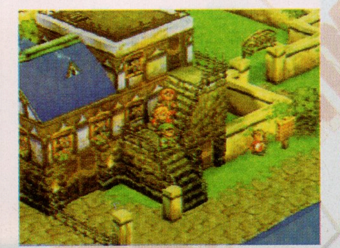
◀▲经过完全3D化后的“DQ”依然保留着它一贯的风格。

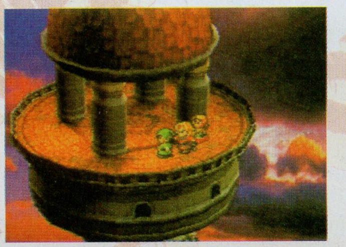
1997年1月ENIX公布了PS版《DQⅦ》的制作消息，而就在同一个月的月底SQUARE的《最终幻想Ⅶ》发售。这就让人觉得《DQⅦ》慢了一拍的感觉，其实从现在来看它何止慢了一拍，不过从DQ的制作史上来看除前三部的开发周期为一年外，后三部的开发周期都超过了两 年，而1996年底SFC的《DQⅢ》复刻版才刚刚发售，因此人们当时普遍认为《DQⅦ》的发售至少要两 年以后，而事实上也正是如此(有消息说DQⅦ要到年底才能面市)。

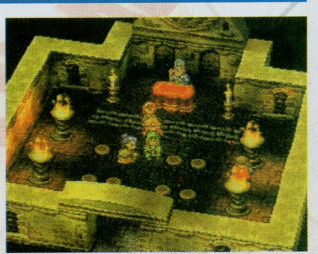
从已有的资料来看《DQⅦ》是否属于“天空系列”还很难说，不过它的风格依然没变，城中的建筑虽然以3D形式表现，但在布局以及贴图上让人一看便知是DQ。不过让人奇怪的是至今ENIX也没有公布游戏的操作系统，甚至战斗画面也没有，简直让人望穿秋水。由于游戏的场景变成了3D，因此从视觉上说游戏的难度增加了，因为如果有某个你要找的关键人物躲在墙后，而当时的背景画面却有挡住了他，那么找起来可能会有些困难，不过本作应当会有视点切换机能。

游戏的主角是一个渔夫的儿子，在开始时他会同古兰埃斯达特的王子一同冒险，那么王子的目的又是什么呢?现在还不清楚，虽然冒险的舞台肯定不限与古兰埃斯达特地区，不过玩者可以从古兰埃斯达特的城下町的诸多建筑中了解到整个游戏的风土人情。











CLIMAX 英雄传

机种:DC	厂商:SEGA/CLIMAX
类型:RPG	发售日:1999年7月15日

集CLIMAX大成的3D RPG作品








在介绍这个游戏之前，让我们来回忆一下CLIMAX为家用游戏机制作的几款名作，首先是MD时代的那款3D迷宫RPG《光明与黑暗》，当时它以庞大的容量，亲切的操作性(图形指令被后来的许多游戏所使用)，被评为当时SEGA最成功的作品。后来MD版的《皇帝财宝》、《光明力量》以及SFC版的《LADY STALKER》都是十分受欢迎的游戏，而内藤宽的大名也逐渐为人所知。直到现在内藤宽依然对《光明与黑暗》那种在3D迷宫内的游戏气氛十分怀念，因此本作依然采用3D迷宫的形式，并且利DC强劲的3D机能使游戏中加入了"迷宫自动生成系统"，也就是说当玩者以不同的时间进入相同的迷宫时，其内部结构会发生变化，这样就大大提高了游戏的可玩性。游戏中的人物设计沿续了《皇帝财宝》的风格，而这些登场的人物中有几个就是在以前的作品中出现过的。

本作的舞台由中世纪、古代、未来、现代12个世界组成，主人公索特被召唤到这个世界上，迎接他的老人称它为"英雄"，并给予了他解开世界之秘的使命，因此索特要来往于各个时代来收集情报，并且不断地强化自己，另外，游戏的另一个卖点是用DC的VMS来饲养小怪物，怪物是在迷宫中找到的，将它们带出"怪物农场"后便可下载到VMS中了。

《CLIMAX英雄传》中登场的主要角色及来历

对于游戏中人物的选用内藤宽是这样描述的："虽然队伍中只有一名主角，但是由于在冒险中出现的迷宫会出对某些角色有利或不利的情况，因此视情况来选用主角便是要点。当然，如你对自己的技术十分有信心的话，不这样也是可以的。"

◆Marlin(マーリン)

住在某王国的妖精Marlin，她能够操控强力的魔法，自从前作之后她返回妖精之森继续进行魔法的修行，曾在《光明与黑暗》中出场。

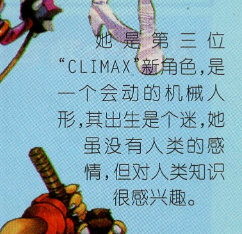


◆Ryle(ライル)

相信玩过MD版的《皇帝财宝》之玩家，对他的名字绝不陌生，他就是爱四处寻宝的妖精Ryle，今年是19岁(与前作相距三年)。

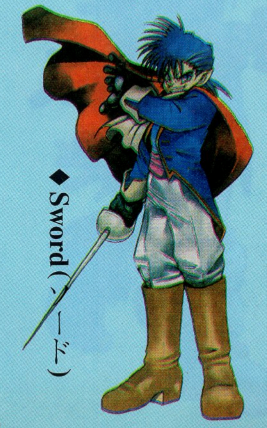
◆Lady(レディ)

喜爱冒险，不爱受束缚的女冒险家Lady，自从在前作离家出走后，连同两位随从到DEATHLAND岛去，是《LADYSTALKER》的主角。



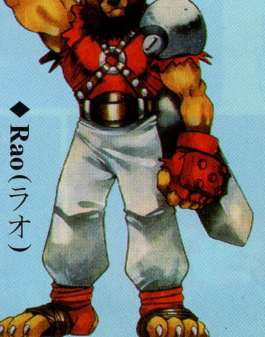
◆Marion(マリオン)

她是第三位"CLIMAX"新角色，是一个会动的机械人形，其出生是个迷，她虽没有人类的感情，但对人类知识很感兴趣。



◆Sword(ソード)

Sword喜爱自由；而且还爱作无目的之旅。由于他的出生有很多秘密，所以不像普通人类，是"CLIMAX"的新角色。



◆Rao(ラオ)

他是"CLIMAX"第二位新角色，身为士兵的他除了战斗之外，没有其他事物感兴趣，他精通各式各样的武器，对自己的拳头很有信心。







圣剑传说

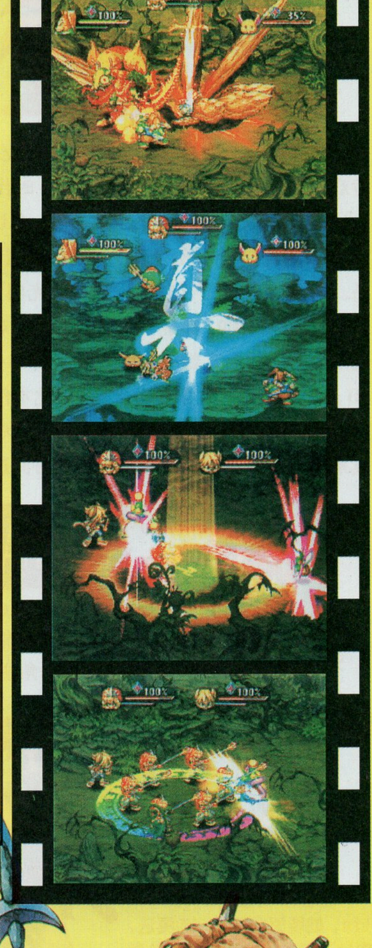
机种:PS　厂商:SQUARE　类型:A·RPG
媒体:CD-ROM　发售日:1999年7月

史克威尔不朽的A·RPG经典

期盼已久的名作终于复活了

真是感谢史克威尔能为我们制作出这么优秀的游戏,《圣剑传说》自从在GB上登场以来一直受到广大玩家的喜爱,SFC版的《圣剑2》与《圣剑3》更是令人们难以忘怀,尤其是《圣剑3》! 至今就连次世代上都没有几个能与它的画图和游戏性一争短长,而新的《圣剑传说》也沿续了《3》的风格,它最能体现史克威尔的制作风格,细腻的绘图、丰富的内容,严谨的系列所构成的本作可能是暑期最令人期待的作品。

距前作《圣剑3》能发售已经有4年的时间了,史克威尔也终于下决心把它的最后一个系列名作搬上PS,虽然现在对史克威尔的作品的好坏众说纷纭,但不可不说史氏的这些作品推动了PS主机的普及。



LAND MAKE SYSTEM



本作的最大特征就是可自由构成世界的“LAND MAKE SYSTEM”,玩家可以按自己的喜好来配制各式各样的建筑,而且两个相邻的“LAND”之间会因位置的变化而产生不同的影响。本作的战斗部分加入了“ACTION EDIT SYSTEM”,像冲刺、下蹲、必杀技等动作都可以编辑在某个特定的键位上(PS有很多按键,不必担心),不过最让人兴奋的是居然可以令几角色使出合体技,而是组合还很多,这些都是前几作中没有的。

本作中以同伴身份出现的人物也达到了十余人,看来故事会相当复杂,不过现在像这样画面与游戏性都有上佳表现的作品已经不多了,就让我们期待它们出现吧!

从两个角色中选择主人公

游戏开始时可以从男女两个角色中选择一个进行冒险,虽然在故事整体上不会有太大变化,但是在细节上两位角色都会有些属于自己的故事。童话般的世界以及妖精般的人物是游戏的重要组成部分,除男女主角外,其它的角色包含了许多种族,它们更有些是你冒险的同伴。赶快找到它们一起去解开玛娜事件之谜吧!



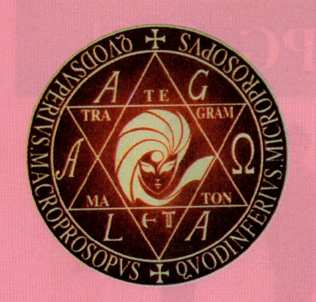


ペルソナ2 INNOCENT SIN. 罪

女神异闻录2——罪

机种:PS	厂商:ATLUS	类型:RPG
媒体:CD－ROM	发售日:1999年6月24日	

网罗了各种神话、传说的异类作品



这个系列能够有现在的影响力，NAMCO是功不可没的。“不会吧，女神系列应是……”，你也许会这样问，但你是否知道《女神转生》的第一作原本就是NAMCO开发的，而且原名叫作《Digitod Devil物语　女神转生》，分别在1987年和1990年在FC主机推出了两代，之后的作品才由ATLUS制作。

这个系列的作品至今为止几乎在所在家用机出现过，甚至包括个人电脑。其最大特征就是游戏中出现的各种各样的恶魔，恶魔的种族分类也比较细，在这些恶魔中有还是中国古代神话中出现的神仙、鬼怪，当然主要还是西方与日本的为多。

我们可以把这个系列分为四个部分，第一部分是正统的《女神转生》，第二部分是以SLG形式出现的《魔神转生》，第三部分是《最后圣经》系列，最后一部分就是《女神异闻录》系列，这个系列与其它三部分最大的不同就是把恶魔同伴的设定改变为个人能力，在《罪》中由于咒之纹章所带来的某些传言，使得主人公与同伴一起一边对抗各自的宿命，一边调查这些奇怪事情的起因。本次的游戏系统得到了很大改良，不但在画面上，而且有些设定更是前作没有的（详细见前几期月刊）。

按照“女神”系列的一贯风格，游戏在完成之后都会有一个隐藏迷宫供玩者挑战，在前作中就有这样一个设定，因此本作既然继承了前作的风格，就应该会有这个隐藏版面，不知你是否能够以敏锐的眼光首先发现呢？

Digital Devil 物语　女神转生	FC(NAMCO)	1987年9月11日
Digital Devil 物语　女神转生Ⅱ	FC(NAMCO)	1990年4月6日
真·女神转生	SFC(ATLUS)	1992年10月30日
女神转生外传　Last Bible	GB(ATLUS)	1992年12月23日
女神转生外传　Last BibleⅡ	GB(ATLUS)	1993年11月19日
真·女神转生	PCE CD－ROM(ATLUS)	1993年12月25日
魔神转生	SFC(ATLUS)	1994年1月28日
真·女神转生	MD－CD(ATLUS)	1994年2月25日
真·女神转生Ⅱ	SFC(ATLUS)	1994年3月18日
女神转生外传　Last Bible	GG(SEGA)	1994年4月22日
真·女神转生 if…	SFC(ATLUS)	1994年10月28日
魔神转生Ⅱ	SFC(ATLUS)	1995年2月19日
女神转生外传　Last BibleⅢ	SFC(ATLUS)	1995年3月4日
ANOTHER BIBLE	GB(ATLUS)	1995年3月4日
女神转生外传　Last Bible 特别版	GG(SEGA)	1995年3月24日
旧约·女神转生	SFC(ATLUS)	1995年3月21日
ジャックブロスの迷路でヒーホー	VB(ATLUS)	1995年9月29日
真·女神转生—恶魔召唤师	SS(ATLUS)	1995年12月25日
女神异闻录	PS(ATLUS)	1996年9月20日
恶魔召唤师—灵魂黑客	SS(ATLUS)	1997年11月13日
伪典·女神转生—东京默示录	PC(ASCⅡ)	1999年3月25日
恶魔召唤师—灵魂黑客	PS(ATLUS)	1999年4月8日
女神异闻录2～罪～	PS(ATLUS)	1999年6月24日

游戏中登场的主要角色



周防达哉



天野舞耶



丽莎·希尔巴曼

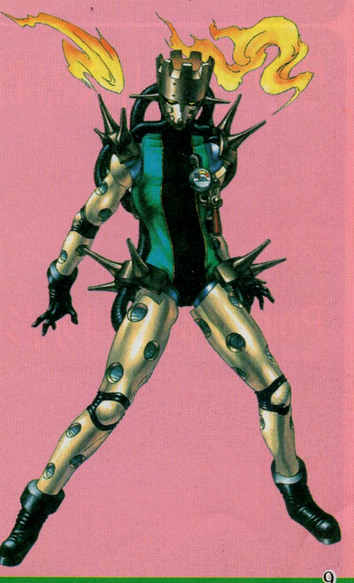


三科荣吉

如何与恶魔结成契约

1. 在战斗时使用“接触”指令与恶魔交涉。
2. 交涉成立后，会有是否与恶魔签定契约的提问。
3. 此时如果成功地与恶魔签定契约，那么战斗终了。
4. 在以后的战斗中，发现有先前签定契的恶魔在敌对伍中。
5. 此时，在利用“接触”指令与恶魔进行交涉。
6. 交涉终了后，会有想得到什么帮助的提问。
7. 选择所帮助的内容中有“道具”、“情报”等事项。







前线任务 3

机种:PS	厂商:SQUARE	类型:S・RPG
媒体:CD-ROM	发售日:1999 年夏	

以近未来为战斗舞台的著名 S・RPG 系列

SQUARE 公司制作的作品基本都属于精品,"前线任务"系列是 SQUARE 公司 S・RPG 唯一的系列,自从 SFC 时代就曾推出过第一代,本作通过残酷的(且非正义的),战争剖析人性,来说明每场战争都是由一部分人来操作,但大众永远都是厌恶战争希望永久的和平,同时这个系列 1 代与 2 代也都带有抨击霸权主义的色彩。



Point 1 拥有随意换乘机体的特点

新要素 1

众所周知,本系列中的战斗机械人(以下简称 WAP)一直以专用机的形式存在,大家可以随意更换零件,但不能在战斗中乘换 WAP。

本作须可以在战斗随意乘换 WAP,搭乘地图中的空白机体换乘机体后,可以使己方的战斗力上升许多(当然,必须乘上比自己机体强的 WAP),这样在众多的苦战中才能起到扭转战局的作用。

这样来看,本作在各任务中很可能有极具有难度 STGE,大家要做好准备。

NO PROBLEM !





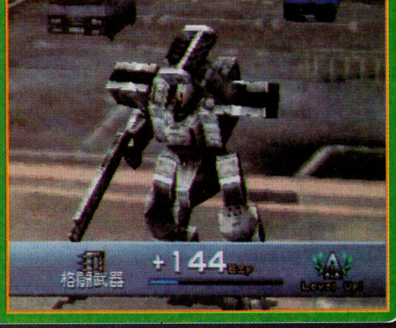
Point 2 武器系统拥有经验值设定

新要素 2

本作在战斗中与以往不同,战斗后不仅乘员能增加经验值,武器系统也可以获得必要的经验值。也就是说,当使用格斗武器攻击后,使用格斗武器的系统将会有经验值加入,如此下去格斗武器的系统级别将会很高,这样此人在格斗方面则拥有高于其他能力的水平。



▶同系统的武器更换可以继承以前所积累的经验值,有目的地培养人员的作战素质,会有利于战斗。



Point 3 射击武器将可远距离使用

新要素 3

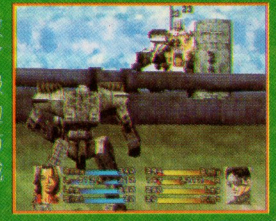
在以前作品中,除了远程导弹与远程枪以外都不能进行远距离攻击。本作中将会有一些改变,除了格斗武器必须近身使用,其它近距离枪械都可以在一定距离上进攻敌人,这样来看,此设定可以改变 2 代中格斗和角色太强的设定。



Point 4 障碍物影响射击

新要素 4

在前面提过枪械将可以远距离攻击,为了限制枪械的攻击,于是加入了障碍物影响射击的设定,这一设定极为真实,也就是说当 WAP 处于墙壁边上,敌方从墙壁正方向进攻,这样双方因为墙壁的阻挡将不能相互使用枪械攻击。



Point 5 故事的多彩化与 CG 动画

新要素 5

与前两作不同,本次的故事将更为丰富,不仅有主人公们在战斗中情节发展的交待,还有在各时间整个战斗的变化。

在本作中所有重要情节都会出现精美的 CG 动画,使得这款游戏有十分显著的电影效果,玩家也更能从中体会到游戏的乐趣。



▶宇航飞船发射时的画面,本系列第一次在宇宙中战斗。

▲中型轰炸机正在接近航空母舰编队时的情景。



SD 高达G世纪 ZERO

机种:PS	厂商:BANDAI	类型:SLG
媒体:CD-ROM	发售日:1999年8月5日	



贯穿高达历史的著名SLG



由BANDAI公司制作的优秀SLG作品，前作就以广大的作战区域，众多的登场角色，以及故事贯穿"高达"类作品的情节设定，而吸引了许多玩家，这其中也有大量的"机器人大战"的拥护者和喜爱"高达"作品的朋友。

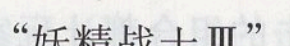
这次的作品与前作相比，增加了许多新机体，并且还把故事延伸到"高达X"。也就是说，本次的作品将不会在"夏亚的反击"中结束，而且还要经过"V高达"、"G高达"、"高达W"、"高达X"的故事情节。如此本游戏将是高达类作品的大集合，大家真不应错过。

游戏除了在故事情节及使用机种上吸引人以外，作为SLG类的游戏，本作的战斗及特别的系统也是卖点之一。尤其每通过一关后，用俘虏的敌机体与己方的机体进行技术融合，从而生产出高水平的新机体，这一系统使无数玩家如痴如醉。



妖精战士的第三度出击

"妖精战士"这一系列S·RPG一直伴随着PLAYSTATION的成长。Ⅰ代虽然难度不高，并且流程时间短，但作为Ⅱ代故事的前篇也还不错，尤其是战斗系统的成功设定，吸引了不少玩家。Ⅱ代登场以后，许多朋友对其赞不绝口。的确Ⅱ代是一部极为成功的作品，无论游戏时间、难度、故事情节、分支，人物设定甚至音乐与画面都堪称当时的顶峰。所以，此次的Ⅲ代与Ⅱ代相比应该有过之而无不及，让我们期待，让我们期待此次的"妖精战士Ⅲ"。

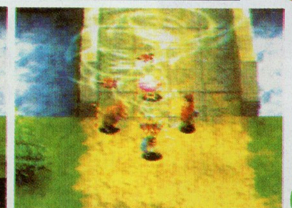




机种:PS	厂商:SCEI	类型:S·RPG
媒体:CD-ROM	发售日:1999年秋	







从目前公布的资料来看，与Ⅱ代的区别不是很大，尤其是战斗系统还没有发现与Ⅱ代有何区别，但有一点可以确认，Ⅱ代中私人侦探的事件可能被取消，但更换的方式现在还并不十分清楚。

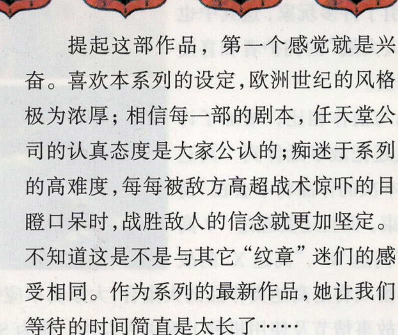




火焰之纹章

——多拉基亚776

机种:SFC　厂商:任天堂　类型:S·RPG
媒体:资料交换型卡带(容量未定)　发售日:1999年夏



提起这部作品，第一个感觉就是兴奋。喜欢本系列的设定,欧洲世纪的风格极为浓厚;相信每一部的剧本，任天堂公司的认真态度是大家公认的;痴迷于系列的高难度,每每被敌方高超战术惊吓的目瞪口呆时,战胜敌人的信念就更加坚定。不知道这是不是与其它“纹章”迷们的感受相同。作为系列的最新作品，她让我们等待的时间简直是太长了……





游戏性与难度的再次飞跃

任天堂看家法宝再度出击!

对于这一系列作品,难度上一直都很高,到了“圣战的系谱”才使游戏难度有些下降。本次的作品因为采用“圣战的系谱”作为系统及战斗的蓝本,本以为在游戏难度上应较靠近于“圣战的系谱”,但以日方公布的消息来看,这次的战斗将极为困难。





首先是任务中不像过去的作品一样一直是将敌人全灭,本次有各种各样任务出现,例如全军撤退到固定位置,在规定区域内坚守几回合,等等。这样从任务本身的变化就可以使得GAME 的难度上升了许多,而且多变的任务也为游戏增加了不少的可玩性。在敌人方面,AI将再度提升,这就是使难度上升的第二个设定。

原来在作品中,敌方士兵在战术的应用上十分优秀,人员位置的安放以及远距近距攻击的组合都让玩家十分头痛，于布阵时一旦出现失误，敌方会立即给予沉重地打击。本次的敌人不仅依然拥有极强的战术意识,在其它方面也有所增加,例如在战斗一回合内未被杀死的敌人,会有用选择服用药草进行体力回复,而当武器使用次数达到上限后,会自动到商店购入强力装备等。看来作战是更加变化多端了。





在游戏中主人公各状态值的成长是完成游戏的关键,本作中新加入了要素“体格”就相当这名角色本身素质,如果这个数值在战斗中不断上升的话,那么这名角色就拥有十分卓越的战斗天分,那么他(她)也就是我们培养的重点。



游戏难度的增加的确会使得不少朋友放弃攻略这部作品，但真正投身于本作的玩家会在高对抗中体会到真正的快感。





皇家骑士团 3

机种:N64　厂商:QUEST　类型:S·RPG
媒体:卡带(容量未定)　发售日:1999 年 7 月 14 日

集千百宠爱与一身的皇家卫士



这个系列对于钟情于 SLG 很长时间的朋友应该不会陌生。QUEST 公司凭借着十年磨一剑的精神,在近十年的过程中只推出了本系列的三部作品,“皇家骑士团”、“皇家骑士团 2”和将要在七月发售的“皇家骑士团 3”。

前两部作品经推出就立即受到绝大的好评,都获得了当年 GAME 大奖 SLG 类的第一名(‘皇家骑士团’当年获奖时同类作品有‘火焰之纹章’等,而‘皇家骑士团 2’获奖时有‘前线任务’及‘第四次机器人大战’等),可是这一系列是在日本最受欢迎的 SLG 系列作品。



LET'S FIGHT FOR OGREBATTLE



因为前两作之间系统改变很大,故而失去了一部分钟爱“皇家骑士团”系统的玩家,这次 QUEST 潜心制作的“皇家骑士团 3”将在部队移动方面采用第一作的半即时系统,用此来表现千变万化的战局,而在作战中则使用第二作的作战系统,极强的地形效果以及超范围射击的设定都极富有代表性。

对于这个系列,吸引人之处还在于多职业多角色。每个角色不可能会拥有游戏中的全部职业,这样就使得玩家为了在战争中获胜,而不得不去招入其它角色进入队伍。而有一些特定的职业,则需要让特定的角色成为仲间才可以,这样就使得游戏性在无形中被加大了许多。

熟悉“皇家骑士团”的朋友,一定会对这一系列的多分支、多结尾及大量的隐藏事件记忆犹新,这次的“皇家骑士团 3”依然保留了这些特点,玩家如果不经过努力的找寻是不可能将本作全部分支及隐藏事件发现,于是 GAME 的可玩性又一次加强了。





华丽的战斗场面
给人以美的享受

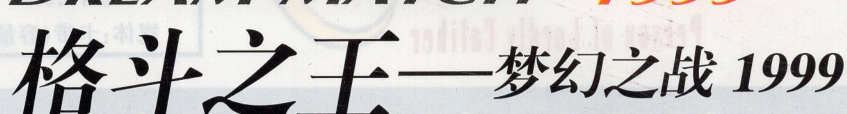


具有各种职业选择
是游戏的特点









格斗之王—梦幻之战 1999

机种:DC　厂商:SNK　类型:对战 ACT　媒体:GD－ROM
发售日:1999 年 6 月 24 日　周边:NG－POCKET

DC 版＝'98 格斗王的强化版



"格斗之王"系列在亚洲的受欢迎程度大家有目共睹，而对于这 2D 格斗游戏两大代表作品之一,相信我们也无需多作介绍。

"格斗之王 '98"是该系列的第五作，也是一款集大成者,基本上是集合了历代的角色,而经过强化移植到 DC 上之后，也会有角色方面的调整。据未完全公开的资料,DC 版格斗王可能会有新角色增加，那么标题中出'99 字样是否会暗示 DC 版中的那些新人物呢?

大家可能都已知道,"DREAM MATCH 1999"突出的变更点便是场地的背景变成了 POLYGON 化,从而带来很鲜明的纵深感,随着人物的移动,3D 的背景也会作相应角度的变化。另外由于机能的超越，在格斗动作的画面表现效果上，也显得更为细致，火花与爆炸都会比以前更清晰而细致。





同时,由于 DC 能与 NEO GEO POCKET 连接，因此该作与 NGP 上的"KING OF FIGHTERS R2"也有着互动性，比如育成角色，在两款游戏上逐渐创造出最强的角色。



因为临近"格斗之王'99"的公布日,想来"KOF"的 FANS 会像往年一样期待着吧,'98 的故事设定已是在系列之外,据说'99 的主人公不再是京和庵，那么究竟会是什么样的一个"外传"呢? 让我们用时间来证实吧。



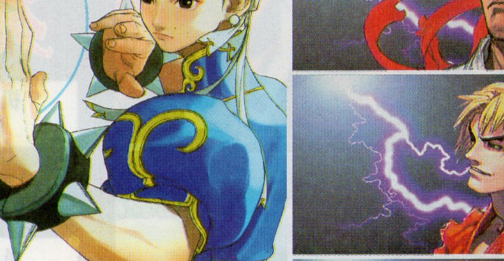














街头霸王Ⅲ——第3次打击

机种：ARC　厂商：CAPCOM　类型：对战 ACT　媒体：CPS－Ⅲ基板　发售日：1999年



一提起格斗游戏，相信大家都会想起 CAPCOM 公司所制作的"STREET FIGHTER"系列。是的，CAPCOM 公司所制作的"街头霸王"制系游戏在格斗游戏中是数一数二的，在玩家心目中的地位也是数一数二的。格斗系列游戏一直是游戏世界里的一支独秀，自从1984年，DATA EAST 公司推出了一款名为"对战空手道"的游戏以后，游戏世界就多出了一种格斗游戏的类型，而"街霸"系列也自然而然的成了对战格斗游戏的始祖。

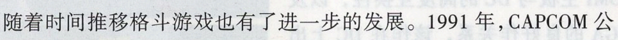





但是，因为当时的制作水平有限，那些游戏还只是一些雏型，操作不好没有必杀技等，但是当 CAPCOM 公司于1987年推出了"街头霸王"之后，这一切也有了相当的转变。"街头霸王"是首款引入了搓指令必杀技的作品，当时这种指令必杀技设定要求在0.3秒内完成输入，各种方向和按键的指令组合，使得游戏的技巧性大增，博得了格斗迷们的好评。正是这种单对单，体力槽以及 ROUND 回合等要素的诞生为以后格斗游戏奠定的基础。

随着时间推移格斗游戏也有了进一步的发展。1991年，CAPCOM 公司推出"街头霸王"系列第二作"街头霸王2"，从而进一步明确了格斗游戏的意义。使得格斗游戏正式的流行起来。再以后的几年中，推出不少"街头霸王"系列游戏，如"街头霸王ⅡX"、街霸 ZERO1、2、3一直到现在的"街头霸王Ⅲ 3rd STRIKE"。






说到最新的"街头霸王Ⅲ 3rd STRIKE"这款游戏，加入了Ⅱ代的春丽和以前没有的人物，使得可选择人物大增。在系统方面 CAPCOM将前几作的优点继承并加以改进，使整体系统更加完善，不管在进行普通攻击、防守，还是使用必杀技时都更加自然。

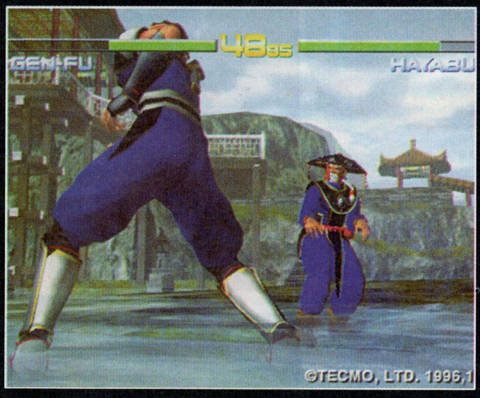




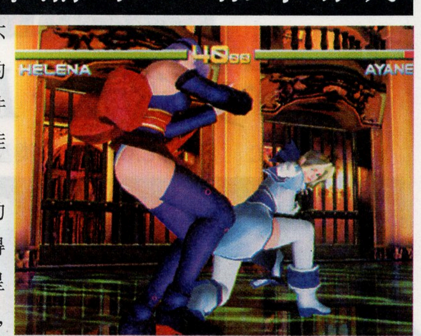

死或生 2

DEAD OR ALIVE 2

机种:ARC　厂商:TECMO　类型:对战 ACT
媒体:NAOMI 基板　发售日:1999 年内

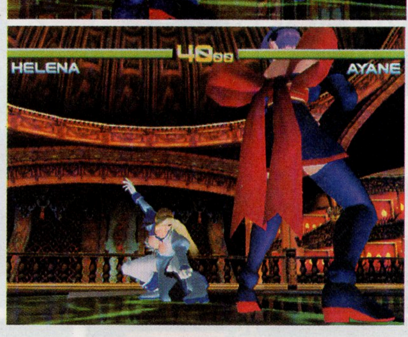


NAOMI 基板上最华丽的 3D 格斗游戏



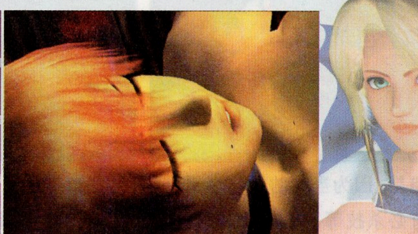
虽然，TECMO 公司在游戏业界并不是举足轻重的，但他们对于开发游戏的认真态度却是有目共睹的，一再突破硬件当时性能的限界也往往成为业界一时佳话。

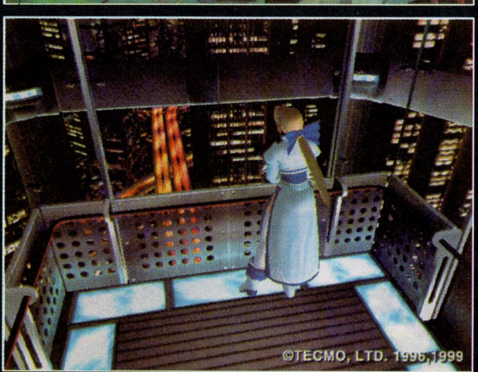
"死或生"系列的出现，是以其严谨的攻防判定和高质的 2D 对战感觉而逐渐得到玩家认可，而并非是画面效果。到土星版的出现，和 PS 版使人耳目一新的感觉，已让业界同人对他们的开发能力刮目相看，而直到今年的 AOV SHOW 上，TECMO 再一次地使业界震惊。长久以来，3D 格斗的画面效果一向是以《VR 战士 3》来作参照的，(可惜的是 KONAMI 的《武术》国内尚无多少人亲见)，而这一次，《DOA 2》在人物轮廓光滑度及服饰的细致程度都超过了《VR 战士 3》。尤其重要的是，"DOA"因为有着大量再现中国武术的动作如太极拳、六合拳等，因而对于关节运动的自然程度的要求更高。从玩者有图片看来，《死或生 2》亦能很好地表现出中国武术的美感。





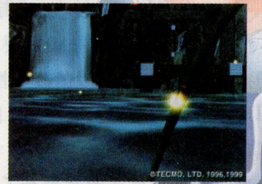


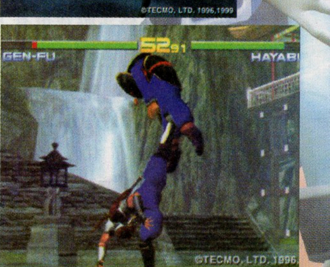




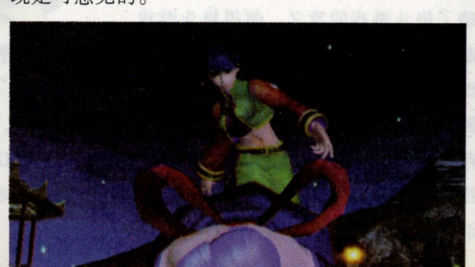
2 代不仅在方位上有了更真实的旁侧移动，而且突破场地的限制，使得战斗的场所都极具立体化。这一构思可能是受 SNK《侍魂 64》的启发，但在画面表现和声光效果上则有质的差别。

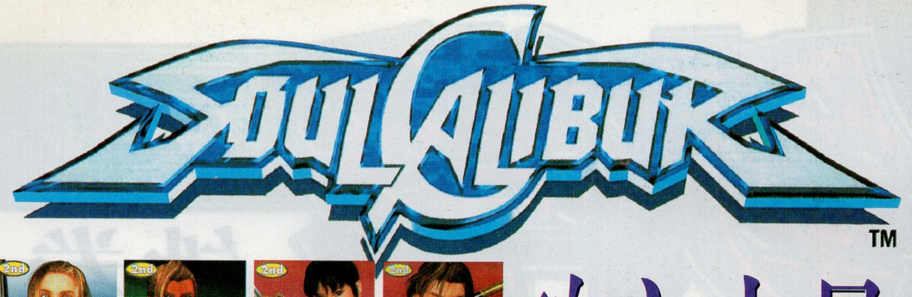
由于 NAOMI 主板与 DC 的高度互换性，以及 TECMO 与 SEGA 的良好作关系，该作在 DC 上出现是可想见的。

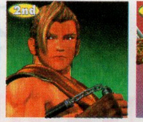











魂之力量

机种:DC　厂商:NAMCO　类型:对战 ACT
媒体:GD-ROM　发售日:1999 年 8 月 5 日

在 Dreamcast 上实现的梦想



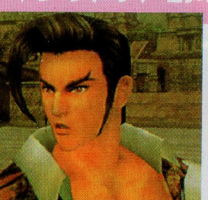
在经过了近七年的发展后,3D 对战格斗类游戏已经到达了一个高峰,逐渐完善的战斗系统和对战术的极高要求吸引了越来越多的玩家走入这一领域。但由于 3D 对战格斗的大量招式和立体攻防概念,使得一些传统 2D 格斗玩家难以接受,这种格斗游戏可说是一种上手难,精通更难的游戏。

1996 年由 NAMCO 开发的《SOUL EDGE》可称为 3D 武器格斗类的典范,纵斩横斩所分别体现出的空间方位判定,集中地代表了 3D 对战格斗的中心理念。虽然在周密程度与均衡度上,本作不如《VR 战士》系列,但作为 3D 武器格斗的开山之作,能受到新老玩家的欢迎也足以证明 NAMCO 的开发能力和这类游戏的魅力所在。

1998 年在街机上推出的续作《SOUL CALIBUR》以其流畅的动作被称为"史上动作最华美的格斗游戏",同时八方向的移动系统更完善了立体对战在空间上的层次感,华丽的招式也是此作获得好评的一点。作为 NAMCO 向 DC 的献礼,依靠 DC 远超于 SYSTEAM12 的机能,DC 版的《SOUL CALIBUR》在背景及人物关节的图像表现上全面强化,每秒 60 帧的高流畅度使玩家得到极高的视觉享受。如果某些购买 DC 的玩家是为了《VR 战士》,那么这款作品也是除《VR 战士 3》外的首选作品了。此外,NAMCO 已明确表示,借助 GD-ROM 的高容量,这一代也会有许多附加模式,那么它否又能见到"刀魂大师"呢?还有前作的片差别 CG 到今无人出其右,那么今作呢?让我们期待 8 月此作的发售。

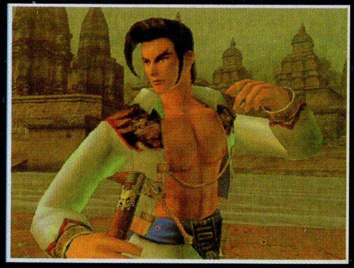


多彩多姿的表情描绘















铁拳 TAG TOURNAMENT

机种:ARC　厂商:NAMCO　类型:对战 ACT　媒体:系统 12 基板　发售日:1999 年内

汇集了历代角色的新《铁拳》

"铁拳"系列一向是格斗之林中的招牌作品,其招式的力度感和关节技的爽快感吸引了无数的玩家。在欧美,"铁拳"的受欢迎程度远远压倒了"VR 战士"系列。在 3 月份的 PS2 展示会上,大家看到了效果惊人的画面,于是纷纷猜测着"铁拳 4"的出现。但隔了一段时间后,NAMCO 公布了这一款"铁拳 TAG TOURNAMENT"。这部新作基本是在 3 代基础上的强化。该作集中了"铁拳"系列历代受欢迎的角色,比如"2 代最强角色"风间准也于本作中复归。人物总数将达到 32 名,而三岛家族除李超狼外也于这次战斗中集结。

该作有一个不同于历代的显著特点,即在选择人物时必须选定两名人物,有些类似于组队战。在按键上除了传统的双拳双脚外亦新添了一个用于换人的按键。从而使战术组合更为丰富。每名角色的固有技都作了细致的调整,也增加了一些新技,更值得一提的是本作中将会出现"无限连击"。由于作品是出现在 SYSTEM12 上。借助 3 代的例子,移植到 PS 上也成为可能。

另外,在 PS 发展会上展示的铁拳 DEMO 虽然与任何成品没有关系,但依靠着 PS2 压倒一切的机能,所展示出来的全方位全角度的动态效果,也使人们对 4 代充满信心和期待。



鬼武者

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:AVG
媒体:CD－ROM　发售日:1999年冬

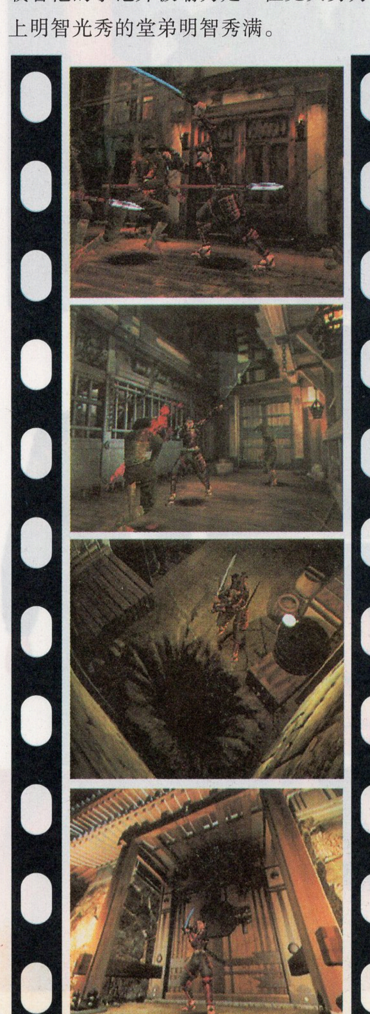
发生在日本战国时代的『生化危机』

目标是粉碎信长称雄天下的野心!

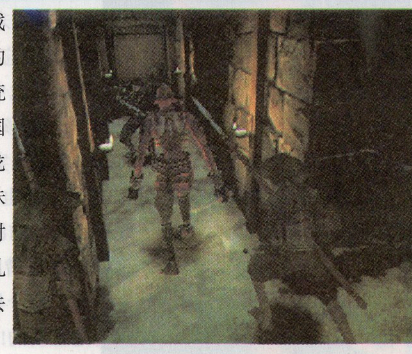


现在AVG游戏的取材相当的多，大多是以幻想空间和未来的为背景，但是以历史舞台为题材的AVG游戏并不是很多。

日本历史对于一般玩家可能不是很注意。但是，织田信长、斋藤义龙，明智左马之助，木下藤吉郎及雪姬这些日本历史上有名的人物，相信大家并不是很陌生。如果您以前看见一些有关日本历史的书或者是漫动画作品。相信你对这些人物会有更深入的了解。而这5位历史人物，便是牵引着此作故事发展的主要角色。而这几位角色中织田信长可能是大家最熟悉的，但是他在此作中并不是主角，而是一个反派角色。而本作的主角是行动扑朔迷离，令人摸不着头尾的明智左马之助，在日本历史上记载着他的事记并被喻为是一位见义勇为的热血硬汉，而他其实就是历史上明智光秀的堂弟明智秀满。



乱世中求生存



本游戏取材予日本元禄3年的战乱之世中，在桶狭间打倒了本要入京的今川义元后，织田信长便提出了天下统一的口号。在第二年他又攻入了闰浓国斋藤义龙的居城秀叶山城。当斋藤义龙在祈祷与信长之战中能取胜时，他的妹妹雪姬却不知被什么拐走了。而在这时候信长便开始攻击，这时在战斗的骚乱中，明智左马之助站了出来并只身前去展开了营救雪姬的任务……

这款以战国时代为背景的游戏，它采用“生化危机”系列的3D引擎，所开发的战国AVG游戏。不管是人物设计，还是场景设计都充分体现出日本战国时代的风格，让人仿佛回到战国时代。而游戏中的战斗及迷题，也是经过了精心设计的。当你在途中与敌人战斗时并不是一味的斩杀，你还可以运用高超的技巧与敌人周旋。而迷题自然也少不了让你费心的地方。



另外，这款游戏的制作阵容是相当强大的，其中有游戏监督稻田敬二，他被喻为是“ROCKMAN”之父，而竹内润也是此作的设计者，他也是“生化危机”的设计者。还有CG的设计人员，仓泽干隆及佐藤嗣麻……等。总体来说这款AVG游戏是值得玩家期待的。



莎 木

一章 横须贺

机种:DC	厂商:SEGA	类型:FREE AVG
媒体:GD－ROM	发售日:1999年8月5日	

游戏史上最为华丽的AVG

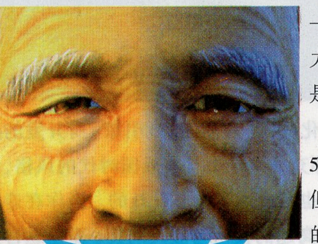
在电玩历史将近二十年的发展长度时，随着硬件能一再突破玩家想象时，电玩这种形式娱乐也一再破除在仿真上的限制。虽然电玩对于我们来说已经成为了生活的一部分。但我们一直没有看到极具生活气息的游戏出现。终于在这个世纪末，曾经改变玩家对格斗游戏认识的铃木裕，又一次地将玩家带到重新认识游戏的高度。



《莎木》的类型被铃木裕定的“FREE”，而不是传统的“AVG”，从这一点也能看出，该作在很大程度上提高了游戏的自由度。这里的自由，指的不单单是传统游戏中的分支和多情节，而是有着许多意外发生的活生生的现实。在主人公芭同凉行走在大街上时，所见到的每一个人都不再仅是提供情报的NPC了，而是作为这个游戏世界中的一员，有他们自己的生活方式，有他们自己的想法，也有他们自己的各种遭遇。几乎每个人身上都有一个小小的故事。在《沙木》的世界中，所有的物品也不再是单纯的布景和摆设，而像真实器物一样被使用，被消遣甚至被破坏。时间的变化会明显地表现出来，由于季节气候的错综复杂的现象也前所未有地再现。当你在进行这款游戏时，将会忘记这是个游戏，但同时，你又会在不知不觉中以最大的热情投入游戏的本质之中。铃木裕称这款游戏是献给21世纪的孩子，同时也是献给20世纪的玩家们，告诉他们，什么才是真正形式上的虚拟现实。

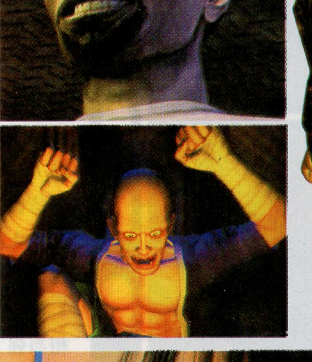


此外，光以游戏的本质来看，这部作品也具有着划时代的意义。由全程即时演算生成的“莎木”世界。效果已与以前游戏的CG差相仿佛，更有利的一点是借助着强大的POLYGON演算能力，这个极富质感的华丽世界又一切都是互动的!

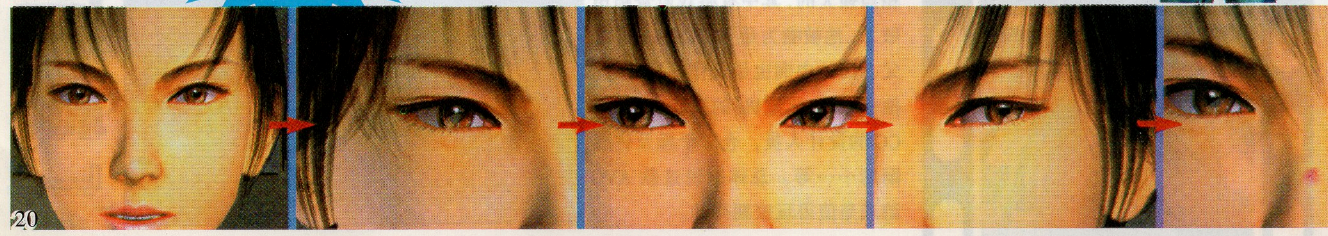


十分细腻的人物表情

《莎木》的篇幅又是极其庞大的，8月5日发售的只是故事序曲部分的第一套，但已经出现了三百个人物，而按铃木裕的构思，“莎木”总攻度将可能过到十六章。究竟这个浩渺世界会是怎样的呢?让我们等待盛暑的那一天吧……







バイオハザード コード:ベロニカ

BIOHAZARD CODE:Veronica

生化危机

搜索指令

机种:DC	厂商:CAPCOM	类型:AVG
媒体:GD-ROM	发售日:1999年冬	

生化系列的因果补充



当AVG冒险游戏诞生以后，就出现了不少精品，而这些游戏随着主机的性能提高也使画面到音乐上越来越接近真实。而CAPCOM公司制作的“BIOHAZARD”系列恐怖动作冒险游戏，是这类游戏中的佼佼者。

从1996年《生化危机》的第一作诞生在PS上时，就引起了很大的轰动，被认为当时最受欢迎的恐怖冒险游戏。而CAPCOM并不就此骄傲，吸取了一代作品中的不足和经验。并于1998年推出《生化危机2》。使得游戏的可玩性大增。并把游戏分成了两片CD使人玩的更过瘾。当游戏一出便搏得了玩家的青睐。

现在，在DC大行其道的时候，CAPCOM公司并不会放弃机会，并为DC量身订作了这款续作。它是“生化危机”的外传类作品，本游戏利用了DC卓越的机能，其出色的光源处理使得光影效果极为突出，营造出前所未有更加真实的气氛。

本作的主人公是前作“生化危机”的主人公克雷娅·瑞德芙尔特。她在本作中从危机四伏的刑务所脱出。在主人公行动的时候周围会有众多的僵尸及各种怪物出现，本作中主人公克蕾娅可利用枪及其它可杀伤性武器歼灭僵尸及怪物，使其能够摆脱困境。故事发生在一个小岛上，全新的关卡及复杂的地形，使得游戏的品质再次提高，相信这款游戏一定会为DC的发展带来积极的影响，而CAPCOM将会再造一次辉煌，让我们大家一起来期盼这一款逼真的恐怖冒险游戏吧!







PS版生化危机最新作

バイオハザード 3 LAST ESCAPE



生化危机 3

机种:PS	类型:AVG	发售日:未定

本来业界人士曾预测《生化危机》的第三作有很大的可能是在次世代PS上出现，但是在一个多月前CAPCOM突然公布《生化危机3》决定在现在的PS上发售，并且公布了一些正在制作中的画面，这一出人预料的决定使人很容易联想到CAPCOM的这个计划很早就在酝酿之中了。这个作品讲述是《2》代的故事发生之前24小时和之后24小时的事情，《1》代的角色Jill是本作的主角，故事的发生地仍然是前作中的RACCON。

GAME中的十大男主人公

以下排名不分先后



隆

真空波动拳

登场作品:街霸系列、VS系列

标准的格斗游戏男主人公设定，赤脚、道服、发带，背着行囊浪迹天涯。有着锄恶扬善、伸张正义的性格，但又背负着觉醒杀意之波动的宿命。



玛莉奥

跳!跳!!跳!!!

登场作品:玛莉奥系列、名星大乱斗系列

从FC时代至今2D横版过关游戏的经典男主人公，任天堂公司一直以来的形象“先生”，作为游戏人物知名度极高，他所赚的钱超过了任何一位好莱坞明星。

霸王丸

天霸封神斩

登场作品:侍魂系列

大人气武器格斗类作品“侍魂”的主人公，豪爽而不拘小节。是不断地寻找更强的对手，并通过残酷的对决来使自己成长的热血汉。虽然在感情方面的设定接近于零，但绝对是一个可以依赖的朋友。

SNIKE

MISSION COMPLETE

登场作品:燃烧战车系列

超人的反应，敏捷的身手，作为特种部队的战士曾参加过多次极为危险的行动，但却全身而退，是一个让人敬佩的军人。在PS版“燃烧战车”中，表现出他感性的一面，让人觉得更加完美。

结城晶

修罗霸王靠华山

登场作品:VR战士系列

虽然是一个标准的日本人，但使用纯正的中国功夫，这的确让国人感到很亲切。结城晶的每一个动作基本都是八极拳真实的招术，而他的每一局胜利，也都仿佛是中国武术的胜利。



飞

□△○○

登场作品:异度装甲系列

除了本身实力强大以外，其身世以及命运都太过复杂了，只有玩过本作的朋友才能深切体会到作为男主人公——飞的动人之处。



风间仁

风间流加三岛流

登场作品:铁拳系列

恶魔之子，虽然具有善良的母亲的血统，但也不能抑制恶魔意识，带有不能阻挡的悲剧式的命运，让人不自觉的产生怜悯，是一位让人感觉既可怜又可怕的男人。

阿鲁卡多

DRACULA

登场作品:恶魔城系列

吸血鬼之子，虽然并没有吸血鬼的暴行，但是依然被大多数人所唾弃。为了行使正义不得不与父亲及其手下交战。还好，最后的胜利使他本来迷茫的心找到了正确的方向。

龙

龙变身

登场作品:龙战士Ⅲ

当主角龙还是幼年时，被人们在矿山中发现，之后与两个好朋友一起过着盗贼的生活。一天，因为特殊事件与两位好朋友分别，这也使龙开始了他的命运旅途。在旅途中他结识了许多同伴，其中还有当年消灭龙族的人。这一切使他越来越不能逃脱他的命运。

阿库与艾克

勇者之证

登场作品:妖精战士系列

作为“妖精战士”的两位男主人公，起先都被宿命所折磨，但最终站到了一起与命运抗争。他们坚强的性格、过人的机智与勇敢都充分体现出作为“勇者”的特质。



以下排名不分先后

GAME中的十大美少女

藤崎诗织

她的名字叫"完美"!

登场作品:心跳系列



清澈的双眸,柔顺的长发,品学兼优,毫无瑕疵,像她这样的女孩与其说是可爱,倒不如说是可敬,作为标准的恋爱模拟游戏女主角,为了满足个人的自尊,追求一下倒是无妨。但是现实生活中如果真有(有吗?)这种Girl的话,劝大家还是不要"虐待自己"为好!但美就是美,况且还是"完美",所以,NO.1之位理应归她所有!

丽诺娅

她的名字叫"平淡"!

登场作品:最终幻想Ⅷ

没有什么华丽的演出,也没有什么动人的言辞,虽然背负着还算沉重的宿命,但自始至终并未让人感到什么压力,一切顺其自然,一切平平淡淡。或许是我不愿去开发、体会其内在的东西吧(如果有的话),毕竟这是个直观轻松的时代,让"玩深沉"的悲情派去见鬼吧,只要感受到丽诺娅外在的美对我已经足够足够了!

春丽

她的名字叫"活力"!

登场作品:街霸系列、VS系列





中国人,中国女孩,中国会功夫的女孩,中国会功夫且外貌娇俏可爱的女孩,先天条件如此优秀,自然免不了成群的仰慕者!春丽的出现以及她胜利后喜不自禁的感情流露,都使得她成为格斗GAME史上最闪亮的明星,她的形象也为后来的游戏树立了典范。没有春丽"街霸"就不再是"街霸",此次"3rd STRIKE"中她的复出再次证明了"女王"的魅力。

雅典娜

她的名字叫"理想"!

登场作品:格斗之王系列



这是个偶像崇拜几近泛滥的年代,麻宫雅典娜平时一身学生装,文静可爱,甜美可人。到了战斗时"摇身一变",立刻成了功夫高手。这几乎等于动漫画作品中的"变身",帅呆了,酷毙了!虽然有点人造的味道,但偶像嘛,哪个不是依靠包装。只要外型赏心悦目,喜欢一下又有何妨?

永濑丽子

她的名字叫"轻松"!

登场作品:山脊赛车系列

汽车大赛,这是个以速度决胜负的钢铁世界,是绝对客观的世界,而永濑丽子的出现,无疑是在这块冰冷的天地中点燃了一支火把,让人感到前所未有的温暖和轻松。既然作用如此之大,那么即使只有七分姿色,也变成了十分,所以永濑丽子在RAC迷心中是不二的美女,这又是绝对主观的领域了。NAMCO的狡猾由此可见一斑!

阿娅

她的名字叫"成熟"!

登场作品:寄生魔种

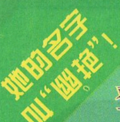


警花,才能出众,且拥有特殊能力。有责任感,面对危险毫不退缩,成熟的韵味为"十大美少女"之最。游戏初期她那一身晚礼服充分体现了其柔美的一面,可惜未能一直保留到最后。阿娅的动人之处在于其与众不同的气质,她能使人自然而然地对其产生信赖,甚至产生默契,总之,是个了不起的女子!

色

她的名字叫"幽艳"!

登场作品:侍魂系列





这是迄今为止游戏中最富神秘色彩的女性,她的来历和诡异的身手令人难以接近,而凄怨迷离的眼眸和茫然若失的神情又分明在诉说着自己的身不由己。她艳冶,但却冰冷;强大,但却可怜,单凭外型就能给人这么多感触,实在不能不令人钦佩"北千里"的设定!

索菲娅

她的名字叫"神圣"!

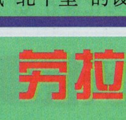
登场作品:刀魂系列

虽然人们对美丽的解释不同,但大都是承认美有"圣洁"与"世俗"之分,索菲娅的美属于前者,但并不是高高在上,而是令人很有亲近感。她的这种美不是用来欣赏的,而是作为其神性的外在表现,让人体会其纯洁,感受其神圣!对这样的女性品头论足本身就是一种亵渎,所以也就不再多说了!

劳拉

她的名字叫"勇敢"!

登场作品:古墓丽影系列



没见过比劳拉更勇敢、更矫健、更聪慧、更能干的女性,标准的女英雄、女强人,不仅受到女FANS的欢迎,而且也确实折服了不少须眉。不过,自从看了劳拉的豪宅之后,忽然觉得事情并非表面那么简单,这个女人四处冒险到底是为了挑战自我,还是财迷心窍呢?就此闭嘴,勇敢的劳拉,哦不,劳拉的勇敢万岁!

真宫寺樱花

她的名字叫"幻像"!

登场作品:樱花大战系列



身穿和服的美少女,灵力超强。在人们留意其美貌之前,首先看到的总是她手中的利剑"荒鹰"。有这样的美女为伴,一来旁人不敢打坏主意,二来自己也有个贴身保镖,适合于HP较低的BOY。樱花另一个吸引人的地方就是生在古代(太正年间),说话行事,性格脾气却现代感十足,宜古宜今,可称得上是"永恒的幻像美少女"!

GAME中的十大情侣

以下排名不分先后

草雉和雪



登场作品：格斗之王系列

乖乖女所喜爱的男孩一般是带有几分野性的，可草雉怎么看都不觉得有什么阳刚之气，作为青春偶像条件似乎又弱了一些。所以，劝雪还是改投八神的怀抱吧。

安迪和不知火舞



登场作品：格斗之王系列

“日本一!”不知火舞在大笑，她那著名的服装永远可以引万人侧目。在女友的光彩中，安迪真的不过是个Q版而已。不过这就是娶个大众情人的代价，如果安迪真的是“七头身”的话，那谁还敢动“舞”的脑筋呀?

艾尔文和莉阿娜



登场作品：梦幻模拟战2

标准的古典式爱情，英雄救美，接着便是以身相许，不过也算是极具代表性吧。艾尔文——生于乱世的英雄，丽阿娜——飘泊无依的少女，在时代的大潮中，究竟他们的结合是真诚的爱情，还是聊以慰藉的依托呢?

斯克尔和莉诺娅

登场作品：最终幻想Ⅷ

通过共舞而相识相知，或许在和谐的舞步中就已感觉到彼此共同的命运，在曼妙的身影里已可洞察相互澄澈的心灵。看上去似是一见钟情，实际上是冥冥中早已有了安排!

洛克和亚莉丝

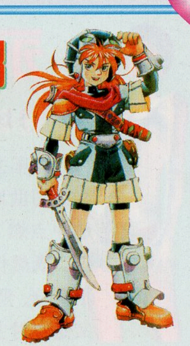


登场作品：太空战士Ⅵ

这可能是“FF”系列中最感人的一段恋情。没有浪漫，只有真挚，没有太多的表白，只有默默的付出。过去的一切不是负累，而是情感的积蓄，今天的战斗也不过是一次历练，一次洗礼，而所有这些都将成为未来婚纱上最璀璨的宝石。

杰斯汀和菲娜





登场作品：格兰蒂亚

当精灵在那海天一线聚会的时候，当光翼的力量贯穿天地的时候，当微风细浪中喃喃低语的时候，当以无比的勇气面对一切艰险的时候，他们相爱了……

克罗特和丽娜



登场作品：星之海洋2

克罗特穿越时空来到艾克斯贝尔就是为了要和丽娜相会吧?而丽娜七千年的生命似乎也正是在等待这个命运中的男子，这就是缘份，是每个人都在期待的天荒地老的永恒之爱。

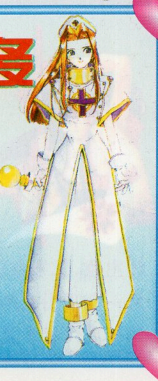
克劳德和蒂法



登场作品：最终幻想Ⅶ

开始的时候总觉得克劳德应该和艾娅丽丝是一对，因为英雄的身边总该有个温柔可爱的女孩儿吧?!可是随着剧情的展开，才明白只有蒂法才是克劳德不二的爱侣，毕竟只有同样是雄鹰才可比翼齐飞!

格雷斯和米多



登场作品：幻想传说

在格雷斯生命即将灭亡的时候，米多的母亲用尽了最后一口气将其救出，与其说格雷斯与米多相恋，还不如说为了报答救命的恩人?

桃天使和男主人公



登场作品：桃天使

有些傻气但又勇敢正直的少年，任性淘气但又一往情深的少女，这样的搭配似乎有点程式化，可仍然具有打动人的力量。虽然两人经常为了些小事而争吵，为了不存在的情敌而吃醋，但心中的爱却从未有所动摇。一旦对方身处险境，即使天大的危险也可视为无物。



GAME中的十大BOSS

萨菲罗斯

登场作品：最终幻想Ⅶ

银发、长刀，背负着悲剧的命运。是次世代『最终幻想』系列里形象塑造最优秀的人物。





维加



登场作品：街霸系列、VS系列

一切邪恶的化身，还会利用洗脑来控制美少女。



三岛平八

登场作品：铁拳系列

三岛家现存的唯一长辈，亲手埋葬了自己的儿子及孙子，一直尽全力去阻止恶魔在其家族成员身上的恶行。



天草四郎时贞

登场作品：侍魂系列

传说中的邪恶美少年。



基夫卡

登场作品：最终幻想Ⅵ

“最终幻想”系列中最邪恶的人物。



JOKER

登场作品：鬼屋2

由GOLD MEN研制并开发的究极生物兵器，攻击方式多种多样。

大蛇

登场作品：格斗之王系列

他的死亡使“大蛇”篇终结。



G病毒第四形态

登场作品：生化危机2

进化的最终形态，怎么样？已经看不出它本体是由人类变化而来的吧！

门仓

登场作品：灵魂黑客

除了变身后使出的『极光大斩破』还说的过去外，其它根本不值得一提。正是因为在这种高难度的游戏中总BOSS却如此的弱小，所以才把它选入十大BOSS中。



七英雄

登场作品：浪漫传说2

有史以来最强的BOSS，不使用邪道战法（时间加速）绝对不可能胜利

丹

登场作品:街霸系列、VS系列

绝对搞笑式的人物，每一个动作都充满了喜剧的要素，可以说是CAPCOM对战类作品众多人物中塑造得最为成功的角色之一，而且其挑衅必杀的“杀伤力”更是惊人!



大脚鸟

登场作品:最终幻想系列

嚓!我嚓!!

在“最终幻想”系列中，一直作为主角最可靠的伙伴，这就是大家很熟悉的大脚鸟。一直陪伴这个著名的系列数年，我们也不得不为他的号召力而惊讶。

黑子

登场作品:侍魂系列

作为前一代的退魔师，黑子“封刀”之后，便开始选拔优秀的人选来接替他的位置，所以每次的对决都会被黑子看到。努力吧！争取早日得到黑子的认可，成为新一代的退魔师。

一番目，胜负!



豪鬼

登场作品:街霸系列、VS系列

本来“街霸”系列中已经选择了“丹”作为最佳配角，但又实在割舍不下豪鬼这名角色。以龙的师叔的身份登场，觉醒了杀意之波动的豪鬼简直太强大了!

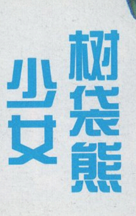
瞬狱杀



馆林见晴

登场作品:心跳系列

在光辉高校众多美少女中，外形最为特殊的一位。在GAME中，作为配角，馆林每一次在楼梯上的冲撞，每一次“误打”的电话、每一次在主人公约会地点的“偶然”登场，无不让人双眼为之一亮。



树袋熊少女

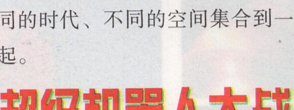
乔乔之奇妙冒险



本作是以原著漫画的第三部——“空条承太郎篇”为背景制作的，承太郎，波鲁那雷夫、阿布德尔、乔瑟夫、乔斯达、迪奥等魅力十足的角色，使本来就已残酷无情的战斗更加扣人心弦，而替身使者的设计让人觉得这已是幻想的巅峰境界。所有这一切，你都可以在CAPCOM制作的这款格斗GAME中体会得淋漓尽致!

超级机器人大战

汇集了由BANDAI公司代理的绝大多数机器人动画片的角色，可以说是高达迷与机器人迷的绝对收藏品。作为游戏，每一次的故事，都能把每一部机体由不同的时代、不同的空间集合到一起。





宇宙战舰



“宇宙战舰”这一系列在日本是极受欢迎的动漫作品，数次名列排行榜首位。在次世代主机上，由其改编成的游戏，制作也十分优秀，无论人物设定还是故事剧本，都完全表现出了原作的风采。

魔剑美神

极为著名的动漫系列作品，女主人公的人气度极高。这一系列作品改编到游戏机上的时间很长了，从SFC时代就有优秀的作品，如果玩龄较长的朋友，应该对这一系列的游戏有很深的印象。



新世纪福音战士EVA

不用做过多的介绍了，这部曾经风靡日本的动漫作品，已经有数款类型的游戏推出，游戏受欢迎的程度不亚于优秀的大作。甚至在一些娱乐性的游戏中，为了增加销量，也加入了此部作品的人物，由此可以看出这部作品的影响程度。

SOCCER & RACER

足球&赛车 FANS 完全手册



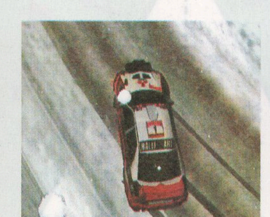
有不少读者是因为要看 RPG 与 SLG 的攻略而购买本刊的，但真正的游戏族中也存在着一大部分玩者对其它类型的作品感兴趣，本文是写给“足球类与赛车类”的爱好者。

这两种类型的玩家与众不同(毕竟笔者也热爱这两种类型的游戏，虽然水平不算很高)，他们不需要任何的攻略，只靠自己一双手去冲击理想的顶峰。所以本文中除了向大家介绍几款制作优秀的作品外，还与大家一同“探讨”两个问题。无论正确与否，这也是本人在玩这两种类型作品时的感想，刊登在这里希望能与同好分享，如有错误，(毕竟自己水平有限)也期待“众位高手”多来信指正。唔，对了！本人在这两类作品上算不上精通，所以提出来的两个“观点”也只是在目前的水平限度上感悟出来的，因此真正的高手或对这两类作品不感兴趣的朋友自可以跳过这五页去看后面的内容。



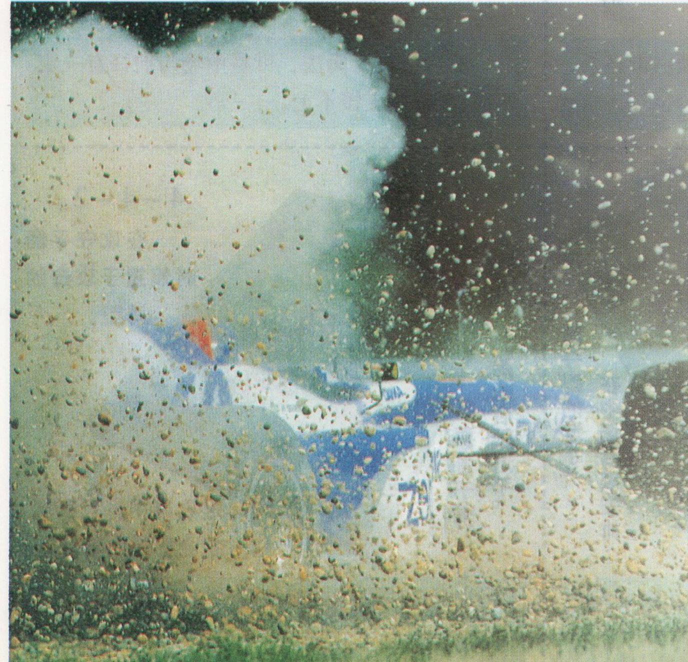


速度与技巧



力量和勇气





附录

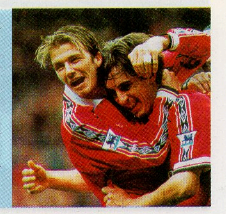
以下是目前本人于这两种类型游戏的水平，便于大家判断是否要看后面的文章。

足球类作品擅于 KONAMI“实况足球”系列，平时极爱玩“WINNING ELEVERN3 WORLD CUP FRANCE’98”与这部作品的修订版。可轻易在 HARD 难度夺下世界杯并每场平场进球 6 个（10 分钟比赛时间），使用英格兰国家队，对下底传中与角球战术有些研究。有时与“高手”(他们自称的)切磋，虽然很少获胜，但能得到较高评价。(给我面子?)

赛车类原来只接触 NAMCO“山背赛车”系列，自从购入 Dreamcast 后开始对“世嘉拉力”系列感兴趣，自我认为这是两个从风格到驾驶方式完全不同的系列。可以将“山背赛车 4”与“世嘉拉力 2”轻易爆机，但只限于此，对战纪录(与高手们)胜利次数为零。“山背赛车”系列中善于使用高速车辆，“世嘉拉力”系列中对灵活性车辆掌握能力优于其它。“世嘉拉力”单圈最高速为………算了！别丢人了……



现在看这里的应该都是足球类作品的爱好者，看过标题的朋友都已知道我要讲的观点了吧！（如果有朋友喜欢个人突破且一个队员带球可以完成过人射门，请跳过此文章）朋友们都有自己的专用阵型，如果踢了很长时间可能对优缺点已经了如指掌。下面介绍本人见过几套有特点的阵型，并附带个人评价，希望能对大家有帮助。最后想提醒大家一名，阵型是规格化的，而比赛时则瞬息万变，真正的运用之道，需要大家去体会。



胜利时最重要也是最容易被忽视的关键——阵型

重视攻击的阵型

3－4－3

攻击力强大，但是防守方面有些吃力。

进攻时，下底传中及中路突破，可随心所欲的进行。

尽量在中场狙击对方进攻。

一但进攻节奏被打乱，则防守人员少的缺点立即被体现出来。

4－3－3

中场人员较少，适合于中场力量强大的队伍。

在反击时，这种阵型的优势就变得十分明显了。

边后卫和后腰的奔跑能力最重要。

通过中场应快速准确，进攻也须一击必杀，否则前后场会出现脱节。

3－5－2

防守时，中场的两边也会自动进入防守的状态。

无论是边路还是中路，进攻时都有充足的人员。

在中场需要安排防守型的选手。

一但进攻时没有好机会，可以利用中场优势左右倒球找寻破门良机。

攻守平衡的阵型

4－4－2

在游戏中攻守平衡最为明显的阵型。

从进攻战术上来讲也是多种方式的立体攻击。

每个位置的选手都应该属平均型。

看似全攻全守，每一个位置都有队员，但其中任何位置被突破后，全阵皆破。

4－4－2



本阵是属于略微偏重于防守的阵型。

要善于使用双后腰的选手。

进行防守反击更能体现此阵型的优势所在。

双后腰流行踢法，可是中场与前锋有一定距离，关键时支援不上。

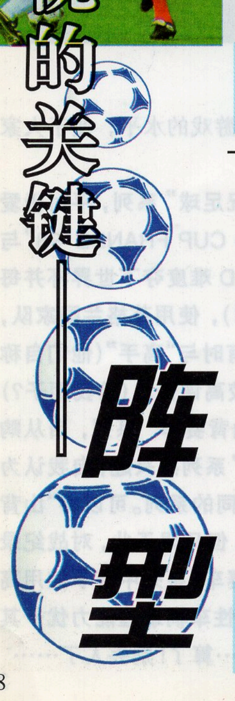
4－4－2

在攻守平衡时偏重于攻击的阵型。

需要善于奔跑的后腰选手。

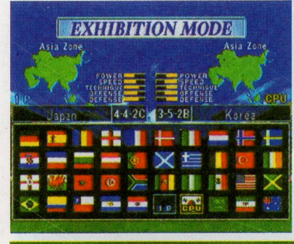
进攻当中一旦丢球，防守就会比较困难。

进攻时中场支援得心应手，但攻防转换时中场就形同虚设一般。



优秀足球类游戏完全收录

WINNING ELEVEN 3 World Cup France '98



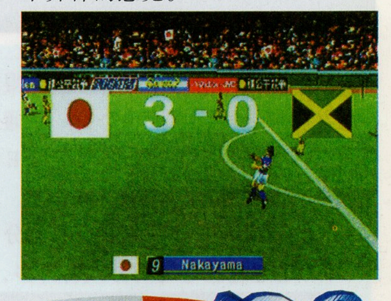






每四年一度的世界杯可以说是球迷们的节日，在世界杯以外的日子里球迷们还可以通过足球好戏来过一把瘾。

足球游戏并不少，但精品却不多见。KONAMI 公司的足球作品个个都堪称优秀，尤其是世界杯前后推出的游戏可以说是足球游戏中的 NO.1。KONAMI 公司制作的足球游戏以优秀的设定及真实的动作和流畅的感觉而著称，喜爱足球的游戏迷们基本都对 KONAMI 公司的作品感兴趣。但 KONAMI 公司的作品也存在一些缺点，例如：短传，无论任何队伍，短传的准确性几乎已到了百分之百，三四名选手不停的倒球可以让对手根本碰不到球，这可以说是一个缺点。除了 KONAMI 公司外，其它公司也有几部不错的 GAME，但是熟悉了一个系列的玩家，要再去了解并掌握另一部足球的游戏的确十分困难。SEGA、HUMAN、AXELLA、A－MAN 及 HUDSON 均有优秀的足球游戏推出，有兴趣的朋友可以去试一试，感受一下异样的感觉。






ワールドカップ'98 フランス ~Road to Win~



除了手动进行比赛的作品之外，SEGA 公司的另外几款作品也很不错，“世界之初，足球 RPG”与“模拟球会”系列都受到了日本业界的好评。但可能因为作品都是反映日本国内联赛或日本国家队的，所以在我国国内并没有引起太大的震动。对经营球队极为感兴趣，并玩烦了 PC 上“足球经理”的朋友，可以在 SATURN 上体验一下“模拟球会”这一系列作品的风采，从我个人角度来看，这一系列的水平并不亚于叱咤 PC 的“足球经理”系列。对于“世界之初，足球 RPG”则是从另一个角度来讲述教练的 GAME，带领日本国家队去冲击世界杯。对于日本足球队员的水平大家应该很清楚，所以要想冲击世界杯，则必须有一位实力极为高超的主教练，而游戏就是“扮演”主教练这一角色去世界各地学习先进的足球技战术，并将其应用到日本国家队中。





最后，介绍一下 FIFA 这个系列，FIFA 不属于家用游戏机原创，而是从 PC 上移植，不过因为其是唯一得到国际足联认可的足球 GAME，所有队伍中队员全部为实名，有极高的收藏价值。







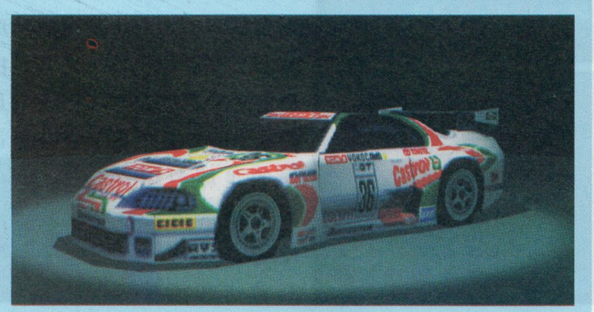


从各种弯道的操作来看…

GAME中的技巧 VS. 真实技术

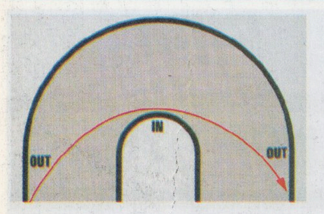


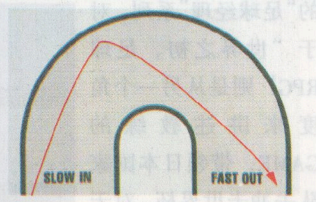
驾驶风驰电掣般的赛车去赢得胜利，这就是玩赛车类作品的意义。那么当玩家把一个又一个通过起来异常困难的弯道甩在后面时，有没有注意到赛车类GAME中通过弯道的技术应用与实际驾车的区别呢？

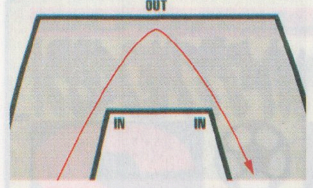


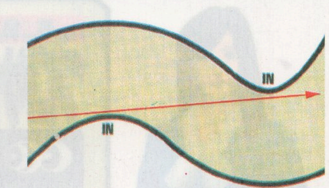
游戏中有难度的弯道无非为分S型，直角型及大于120度型三种，通过这些弯道的方式有许多，有人喜欢“甩车”通过，有人则善于利用内外圈切换的长距离“硬拐”等等，真是多种多样。而真实驾驶中，如遇到这种难以通过的弯道时需要怎样呢？有兴趣的朋友可以将自己在游戏中通过弯道的方法，与下面介绍的真正赛车高速通过弯道的方法比较一下，这样我们就不难看出赛车类作品与真实驾驶上的区别所在。





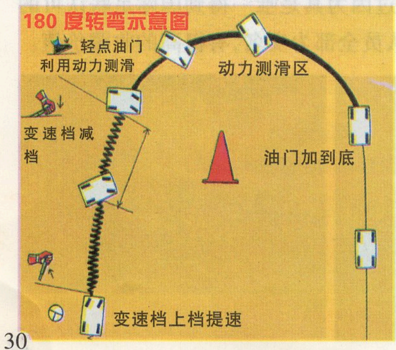








实际操作



在实际驾驶中，通过所谓的“死弯”时（90度以上的急转弯道）如果是要保持速度的话则必须进行“甩车”的行动。左右两图中是摘自于杂志上教高速甩车的示意图，爱玩赛车游戏的朋友应该看一看，当然对游戏中的驾车基本不会有什么帮助，但可以实际了解一下被游戏简化前，进行甩车时的繁琐动作，而且大家还可以在游戏中（最好是仿真度较强的“世嘉拉力”系列）试验一下。



经典赛车类游戏完全收录







赛车GAME多得数不胜数，其中优秀的作品也有许多，不过因为采用不同的系统（甚至有些作品之间操作系统是对立的）所以使得热爱赛车类GAME的朋友不能站在公平的角度去实践每一个作品。

NAMCO公司的“山脊赛车”系列依靠着“非真实”的爽快感及夸张的速度感而闻名，作品最大限度地省去了驾驶时的繁琐而代以紧张的操作，让玩家体验真正驾驶都感受不到的快感。SEGA公司的“世嘉拉力”系列一直以高仿真度而著称，驾驶起来有别于其它赛车作品而更趋于真实的感受。其它公司的作品就“千变万化”了，相比之下“F1”类的赛车作品真实度要略高一些，而“房车”类GAME则以减少驾驶操作为主。



另外，有些异类的赛车游戏大家不妨玩一玩，她们已经把驾驶的乐趣“转接”到其它之中(例如:射击、赚钱等等)。









世纪末 GAME 预言书

人类失去幻想，世界将会怎样？!

在这纷繁复杂的年代里，如果每一个人都能多一些幻想，那么我们的生活就会更加丰富多彩。

游戏的世界无比的广阔，它提供给我们无限的空间，去放任心灵自由的飞翔。因此，游戏玩家也都是些热爱幻想、擅于幻想的群体。

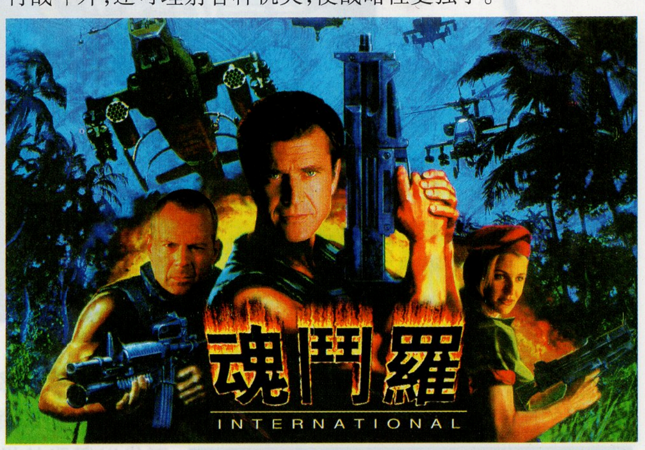
这篇“世纪末 GAME 预言书”实际上也是出于幻想而创作的，它所提供的预言并非真实，只是为了与广大游戏同好一起来分享幻想的乐趣。实际上，我们每个人都曾对自己喜爱的游戏寄托过无数的幻想，但愿本文能够再度唤起你们的热情，唤起你们的童心！

预言之一：“魂斗罗国际版”

这是 KONAMI 公司经典游戏“魂斗罗”的最新版本。本作最引人注目的地方是邀请了当今好莱坞炙手可热的三位巨星来扮演游戏中的三位主角，他们分别是梅尔·吉普森(中)，布鲁斯·威利斯(左)，卡梅隆·迪娅兹(右)。

游戏的全部场景均采用实拍的形式，当你任选一位主角开始游戏后，另两位角色会由电脑控制成为 NPC。STAGE 共分八关，为丛林、纽约都市、导弹基地、太空飞船、回到侏罗纪、时空走廊、外星基地、生化实验场。

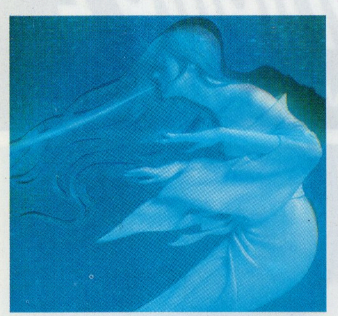
本作的画面十分火爆，并且准备了多种超现代化的武器。其中有传统的激光枪、霰弹枪、火焰喷射器等，此外又加入了脉冲枪、原子爆弹枪，等离子死光枪等，角色除了使用这些武器进行战斗外，还可埋射各种机关，使战略性更强了。



预言之二：“最终幻想完结篇”

告诉大家一个遗憾的消息，SQUARE 公司的皇牌 RPG 系列“最终幻想”即将正式宣告完结。“最终幻想完结篇”将是对整个系列的一个总结，同时也将是“FF”历史上规模最宏大，气势最雄壮的一作。

本游戏将有八位主人公，角色设定仍是天野喜孝担任。故事完全以幻想世界为舞台，建筑及其它景物都充满了奇异的风格。最值得一提的是，本作的系统极为独特。“FF”最著名的水晶系统将会复活，每位角色都有专门对应的水晶，即地、水、火、风、空、雷、光、暗八种。这些水晶的碎片分散在世界各地，每一块碎片都含有一种能力，只有将所有碎片集全才能使角色最终的能力苏醒。所谓的最终能力是指八位角色分别对应“FF”前八代的每一位主人公，如对应“Ⅵ”的角色将可发动天娜的幻兽变身，对应“Ⅶ”的角色可使用克劳德的“LIMIT 技”，而对应“Ⅷ”的角色则可使用斯科尔的连续斩。



▲这就是本作的女主人公，她所对应的角色是“Ⅵ”的天娜。



▲这就是“FINAL”中的飞空艇，它具有海、陆、空自由行动的能力。



预言之三：“前线任务 4”

本作以人类文明毁后的世界为舞台。由于战争的爆发及核武器的无节制使用，世界终于毁于一旦。只有少数提前躲入地下的人类幸免于难，但是他们所面临的不仅是家园被毁的悲哀，还要面对入侵外星敌人的屠杀。这时，一个中国少年驾驶着威力无双的装甲机械出现。他带领饱受战火蹂躏的人民与敌人展开了战斗，在残酷的历程中还有着一幕幕富有人性的故事。通过战斗的考验，人们终于懂得了爱与和平的真谛，于是揭开了人类未来的新篇章……

游戏的系统基本继承了前几代的要素，同时加入了新机体的开发，玩者可以通过与外星人的战斗来获取其军事器材的新情报，为几方的开发提供有利的依据。战斗画面与以往也有所不同，其逼真的演出令人如同身临其境一般。而 MAP 将分为空中、陆地及水中三层，玩者将可充分体验战场那令人窒息的紧迫感。



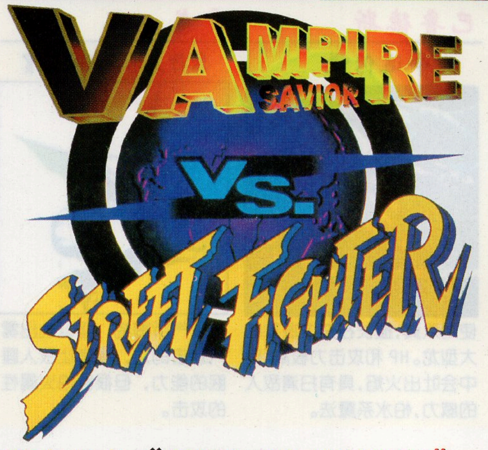
预言之四:"恶魔战士 VS 街头霸王"

梦幻般的对决终于实现了!

"恶魔战士"与"街头霸王"都是 CAPCOM 公司的最经典的格斗游戏,让这两个系列中的角色进行对战恐怕是很多玩家多年以来的梦想。"恶魔战士 VS 街头霸王"中共有二十名角色登场,其中有凯隆、莫妮卡、莉丽丝、多诺万、迪米特利、隆、肯、春丽、古烈及桑吉尔夫等。







本游戏系统与过去的"VS"系列并无太大不同,不过因为加入了可四人共时对战的要素而使得作品更为华丽也更加耐玩。

预言之五:"VR 战警 3"

这是 SEGA 公司利用最新推出的 MODEL3.5 基版所制作的"VR 战警"系列第三作。由于新基版能力超群,每秒可运算二千万个四边形,所以游戏画面极为逼真,每个角色的表情及动作都有十分真切的表现。

游戏的背景是在 1999 年 12 月 31 日,由于恐怖组织散布谣言,而使得世界各大城市都陷入混乱之中,暴力事件不断发生。为了粉碎恐怖组织的阴谋,有四名神枪手(二男二女)所组成的特别行动小队出动了。他们将在世界各大城市中与敌人展开激战,同时还要保证恐慌的市民的安全。

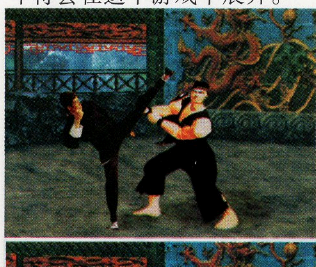
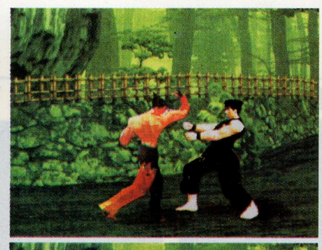
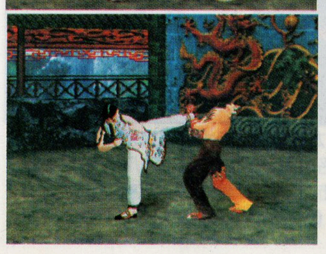
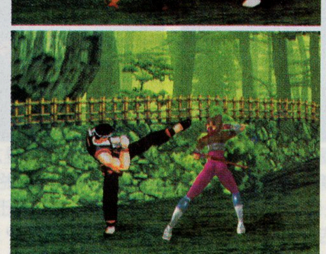
在特殊事件发生时,本作会以播片的形式来表现,而 ENDING 时,玩家将可听到 2000 年的第一声钟声!



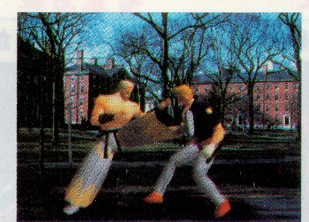
预言之六:"SEGA VS NAMCO"



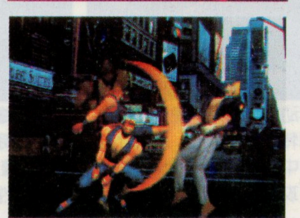
SEGA 与 NAMCO 是两个在街机市场竞争激烈的公司,但随着 SEGA 经营策略的转变,过去的对手终于走到了一起,一款将令所有 3D 格斗迷欣喜若狂的作品"SEGA VS NAMCO"即将问世。在这个作品中,SEGA 与 NAMCO 的所有经典角色均会登场亮相,结诚晶 VS 风间仁、结诚晶 VS 塔基等令人眼花缭乱的战斗将会在这个游戏中展开。

预言之七:"格斗之王'2000"







随着游戏 3D 化的趋势,"格斗之王"的最新作终于完全以 POLYGON 的形式与广大玩家见面了。

本作的主角已不再是草雉和八神,取而代之的是神乐千鹤的儿子。故事讲述了由于千禧年的来临,大蛇一族从地狱中苏醒,他们带着对三神器后人的仇恨开始实施灭亡人类的计划。

游戏中会有总共 16 个队登场,许多玩家熟悉的组合仍会出现。当然也会有一些新队,其中有由列欧娜的父亲、特瑞的父亲及八神的父亲所组成的"亡父队",由大蛇、卢卡尔及高尼茨所组成的"大蛇复仇队",此外还有由安迪与不知火舞的儿子、特瑞与玛莉的儿子及金加藩的儿子所组成的"少年队"等。最终 BOSS 则是被大蛇附体的日本最高神——天照。



怪兽，恶魔，邪鬼，妖精，这些邪恶的生灵是造物的失败，神的背叛者。它们不遵从神的教诲，自甘堕落，将自己的灵魂卖给混沌，得到黑暗的力量。千百年来一直被神封印的魔物，但一有机会，它们就会作乱生事，为害人间。

我，Angel，是神的使者。以神的荣光为名，手握光明的权柄，把创世神的威严播洒在大地上。消灭这些邪魔鬼怪，将它们打入黑暗的地狱在业火中受苦。这就是我神圣的职责，也是我引以为傲的工作。多年来，被我收伏的魔物数不胜数，就连龙也得拜伏在我的脚下。现在就把我的收藏给你们看看，这些都是我捕杀猎物后制成的标本，多是在著名的游戏系列中猎杀的(勇者及最终幻想等著名系列)。今天特别带来，给大家开开眼界。以后如果在哪里遇见魔物可别记了通知我这个战斗天使哦!

幻兽系

以龙为主的一种怪物体系，在世界各地的神话中，把它们称为世界上最可怕的怪物

怪兽之王 龙

样子似蛇或蜴蜥，全身被坚固的鳞所覆盖，有蝙蝠般的翅膀，坚锐的牙齿、爪子，能飞行在空中，会使用魔法;喜欢收集宝物，在巢穴中有大量的金币和宝石，还有贵重的武器等。

龙的历史悠久，在欧洲、印度、中国、日本等世界各大地方都有龙的传说。

艾尔达龙

龙战士Ⅲ



龙族的长老，是龙族最高级的龙，拥有强力魔法，普通攻击力也很高，但作为老龙，有时会腰痛，不能行动。

巴哈姆特

最终幻想Ⅶ



带有巨大翅膀的龙，是可信赖的怪兽，作为召幻兽帮助玩者，使用无属性攻击，具有很大威力。

巴鲁德斯

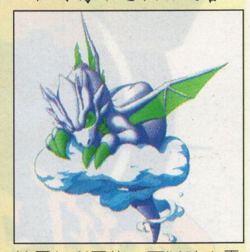
命运传说



使用双翼，擅长在空中进攻的大型龙。HP和攻击力极高，口中会吐出火焰，具有扫清敌人的威力，怕水系魔法。

雾龙

陆行鸟不思议之谜宫



被雾气所围绕，可以吐出雾气攻击的龙，具有让敌人睡眠的能力，但很害怕火属性的攻击。

各种动物的合成 合成兽

合成兽是各种动物组合成的一种怪兽，有狮子、龙和山羊的头，其中尾巴是蛇的最为有名，其中也有许多其它样子的合成兽。会使用魔法，但智商不高。

它们有古老的历史，在2500年前就在青铜像上出现，在希腊神话中也出现过合成兽，并被骑天马的英雄打败。

最大的合成兽

最终幻想Ⅶ



具有三个不同魔兽头部的合成兽，有龙一样巨大的翼，从空中攻击玩者，具有很强的魔力，是很强的魔兽。

曼提亚

浪漫沙加



具有狮子的身体，蝎子的尾巴，面部像老人，用狮子的前足进行攻击，尾部可释毒或念咒文，具有多种攻击方法。

古基马拉

最终幻想Ⅴ



把各种怪物组合在一起的合成兽，在这一体系中是具有很高级别的合成兽，在“FFⅤ”的最下层迷宫出场。

异形合成兽

龙战士Ⅲ



睡在废墟研究所的合成兽，是在很久以前实验中制造出的怪物，性格凶猛，具有强大的腕力，能麻痹对手。

龙的一种 飞龙

它们之中也有擅长飞行的龙，比普通的龙身体小，特征是没有前足。

飞龙是英国骑士为描绘自己的盾牌而想出的一种纹章怪兽，因为英国国王的纹章是四只脚的龙，所以骑士们不能用同样的纹章。

飞龙

浪漫沙加



扇动巨大的翼，使用“强风”的特技进行攻击，还擅长从空中急速下降，用坚锐的爪子攻击对手。

WIND WING

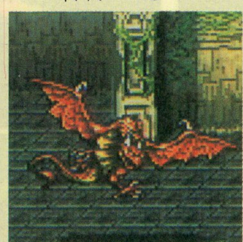
最终幻想Ⅶ



样子很像蜴蜥，但具有蝙蝠一样的翅膀，经常出现在迷宫中，擅长使用尾巴攻击，具有风属性的特技。

飞龙

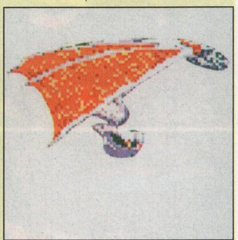
最终幻想Ⅴ



名字如外表一样，是龙族近亲中的飞行怪兽。性格凶猛，用爪子攻击敌人，攻击力虽高，但弱点是防力及HP低。

飞龙

命运传说



巨大的翅膀是它的特点，是一种具有利爪和牙齿的飞行怪兽，可以空中滑翔攻击，样子很像龙，攻击力也不弱。

格利芬

狮子与鹫的合成兽

格利芬是具有狮子身体和鹫的头与翼的怪兽，它居住在没有人烟的深山或沙漠，守护着黄金，头脑不好，很少使用魔法，普通攻击很高。

距今4000年前，在古印度的纺织物上发现了这种怪兽的图像，在希腊神话中，听命于太阳神阿波罗，居住在希腊北方的山中。

格利芬
最终幻想Ⅶ



有鸡一样的嘴、冠及足的怪物。主要出现在草原及山里，攻击迷路的旅人和冒险者，常成群行动。

格利芬
浪漫沙加



在地图上登场，却具有BOSS的攻击力，其中滑翔下降的物理攻击很厉害，可以给防御力不高的对手一击必杀。

西柏格利芬
最终幻想Ⅶ



在"FFⅧ"中出现的强化版怪兽，经常出现在山洞、迷宫等地方。HP和攻击力颇高，喜欢单独行动。

斯芬克斯
浪漫沙加



是金字塔的守护神，经常给过往行人出谜题，如答不出来，就会把行人吃掉。在游戏中使用风系魔法攻击。

海龙

巨大的海洋怪兽

海龙是住在海中的巨大怪兽，是海中生物之王，样子像蛇，身体极大，可制造海啸。

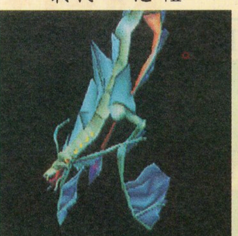
根据基督教的表明，海龙出现在天地创造的第五天，由光和水的材料所制造，当世界终止时，它将出现吞食罪恶的人们。

海龙
陆行鸟不思议之谜宫



使用召唤魔法时，会出现巨大的海龙，作为召唤兽出场，用巨烈的海浪卷起敌人。对火属性敌人很有效。

撒本特
最终幻想Ⅶ



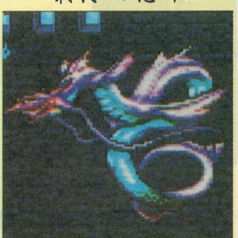
生活在沉没的神罗飞空艇里的怪兽，具有蝙蝠般的翅膀、骷髅般的头，HP颇高，攻击力很强，爱群体活动。

海龙
最终幻想Ⅶ



巨大的海龙型召唤兽，擅长使用海水攻击。其召唤技"大海冲"，对普通敌人有效，对火属性敌人效果更明显。

海龙
最终幻想Ⅴ



海洋中的王，统治着整个海洋，用身体引发海啸，可给所有敌人以大的伤害，是最可信的召唤兽之一。

贝西摩斯

具有巨大身体

有巨大的身体，一般是很大的河马、水牛、象的身体，但无论哪种身体都被称为贝西摩斯，攻击也是用巨大身体冲撞对手，或踩踏。但很少有使用魔法的家伙，但也并不是完全没有。

在基督教的圣书曾提到过的野兽之王，后来变成可以双脚行走的巨大怪兽。

贝西摩斯之王
最终幻想Ⅴ



性格凶猛的巨大魔兽，攻击力和HP很高，是等级比较高的魔兽，在"FFⅤ"中会使用"陨石"魔法。

巨兽
浪漫沙加



从巨大的身体推测，是擅长使用"岩石"、"踩踏"等强力的物理技。只是防御力稍差，不过可以用力量来弥补。

贝西摩斯
陆行鸟不思议之谜宫



性格凶猛，攻击力高，使用前爪发出必杀技，会给敌人造成很大的伤害。在游戏初期就会出现，所以应尽量躲开它。

贝西摩斯之王
最终幻想Ⅶ



在"FFⅦ"结尾的迷宫中出现，有强大的攻击力，使用两个巨大的爪子进行攻击，可大量减少对手的HP。

圣兽

神的手下

作为神的手下，把神的意志传给人类的鸟兽称为圣兽，样子各有不同，有的只是只小鸟。无论哪种圣兽都是人类的朋友。

中国从古时起就有圣兽的传说，这四个圣兽被称为神，这四个神是青龙、朱雀、白虎、玄武，作为守护四方和季节的圣兽，一直被人们所敬仰。

卡尔卡
最终幻想Ⅶ



印度教中作为鸟王的怪兽，使用爪子从空中攻击玩者，是相当厉害的敌人，在"FFⅦ"中会吸收冷气和雷的魔法。

凤凰
最终幻想Ⅶ



火之鸟召唤兽，其召唤是技转生之焰，在火属性攻击敌人的同时，可使我方全员回复，是危机时的转机关键。

独角兽
浪漫沙加



传说中的独角兽，会使用神圣魔法、魅力、物理攻击等来攻击对手，在自己的HP减少时，会使用回复魔法。

独角兽
陆行鸟不思议之谜宫



持有神圣力量的独角兽，作为召唤兽出场，角上发出的圣光可使身体完全恢复，与BOSS战斗时，是必备的圣兽。



生物系

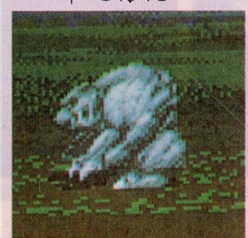
现实生活中的各种生物，在RPG世界里被想成凶猛残暴的怪兽

可怕的猛兽 兽

在充满想像的RPG世界中，虎或狼等野兽的危险性没有改变，并且转变为让人惧怕的怪兽。以熊或狮一对一取胜的人类几乎是没有的。击退猛兽是勇者的工作。

传说中也有许多击退猛兽的内容。例如，得到力量后有名的希腊神话中的勇者，穿的是自己杀死的狮子的毛皮。

格里斯里 命运传说



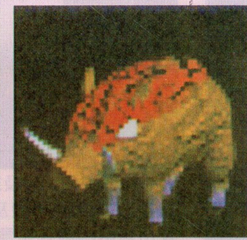
凶暴的熊怪兽，其惊人的腕力和坚锐的爪子，能撕碎历代的猎人。当然，装死也是逃不过去的。

疯狗 龙战士Ⅲ



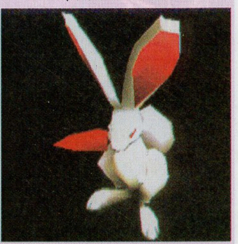
凶暴化后攻击人的野狗，生活于树木和山中，成群攻击过往旅人。主要用嘴和爪子攻击，但也会使用毒攻击。

巴格斯物 浪漫沙加



具有野猪的外表，是怪兽的一种，用"牙"、"突进"等力量型攻击来进攻。在山或草原，甚至下水道和迷宫中出场。

JAMPING 最终幻想Ⅶ



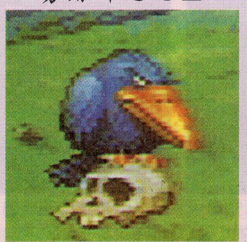
以萝卜为武器攻击的兔子怪兽。常在雪原出现，成群行动，外表虽然可爱，但却会使用凶狠的必杀技伤人。

速度是最大的武器 鸟

RPG中出现的鸟，大多数是以乌鸦和秃鹫为原型的，它们的最大武器是速度，从空中向着对手急速下降，攻击后在受到反击前又急速上升，其"素早"是相当高的。

以前鸟常作为神的手下，在日本神话中有个三只脚的鸟，把迷路的军队引向正途的传说。

大乌鸦 勇者斗恶龙Ⅲ



攻击旅人，吃死尸的大型乌鸦。速度快，喜欢成群出现在冒险者面前，一起进行攻击。

温格拉普塔 最终幻想Ⅴ



擅长使用风属性特殊攻击的巨大鸟怪兽。合上双翼，攒足力量后，突然发出进攻，动作与众不同。

大眼鸟 龙战士Ⅲ



初期出现于森林的巨大食人鸟。会使用使人盲目的特技。速度快，常先制攻击。HP少是最大缺点。

巨大鸟 最终幻想Ⅴ



正如其名是大型的鸟怪兽。擅长空中的攻击，HP很高，会使用冷气攻击，并急速下降攻击对手。

具有特殊攻击的怪物 植物

蘑菇、树或花等由植物转变的怪物，即使仔细观察仍有许多分不清楚的地方，因此常常遭到意外的攻击。火和斧子是它们的天敌。

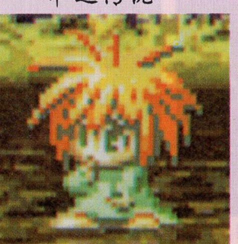
在中国，树或花生存数百至千年左右就会变成精灵，并可使用魔法，或可以变身，它们虽具有各种力量，但本体一死就会灭亡。

树精 浪漫沙加



长有老人脸的树怪兽。平时在森林中，突然攻击过往的旅客，因为生自地面，投掷技无敌，而水属性攻击无效。

阿尔拉内 命运传说



少女形象的树妖。在其可爱的外表背面，是引起状态异常的可怕攻击，所以绝不可犹豫，但作为植物十分怕火。

花蘑菇 勇者斗恶龙Ⅲ



巨大的蘑菇怪兽，住在潮湿的森林中，以集团出现，吐出甜气使玩者睡眠。LEVEL低的冒险者，常就这么被全灭了。

食人葵 最终幻想Ⅶ



海葵般生有触手和巨大口的怪兽。主要生息于草原。会使用引发毒、混乱、麻痹等多种异常攻击，是讨厌的敌人。

来自水中的攻击 水栖类

水栖是生活在水中的意思，而水栖怪兽则是海、河中的怪兽，它们主要是乌龟和乌贼等现实生活中的水中生物。

大海是神秘的地方，因此海中有不可思议的怪兽传说，有的怪兽样子像章鱼，还有全长为17米的巨大乌贼怪兽。不仅是海里，英国的尼斯湖怪兽等也是水栖怪兽。

大乌贼 勇者斗恶龙Ⅲ



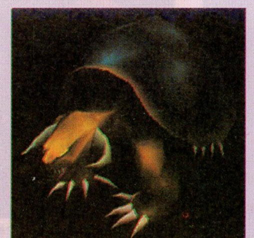
在外海出现的巨大乌贼，凭借巨大身体就能把船撞沉，具有高HP。在游戏中期攻击力的级别是很高的。

卡拉波斯 最终幻想Ⅴ



出现在海洋中的巨大虾型巨兽，擅长使用坚固的尾巴进行攻击，使敌人的HP减少，但是怕冰系魔法。

亚达曼塔玛 最终幻想Ⅶ



经常出现在海边的海龟怪兽，有坚利的爪子和牙齿，是凶暴的肉食兽。防御力并不高，但速度不慢，使用牙齿攻击。

恶魔乌贼 浪漫沙加



来自海洋深处的巨大乌贼怪兽，有着不可思议的能力，它的特殊攻击威力很强，所以一定要小心。



人类系

有战士、魔法使、盗贼等邪恶的敌人,它们具有强力的武器,会操纵魔法

战士 格斗专家

会使用各种武器的格斗专家。经过锻炼,毅力和体力皆超群,身上装备有铠和盾等防具,不易受伤。在近战中不易对付,应从远处用弓箭、催眠术等攻击。

战士的起源很早,人类的历史就是战斗的历史,从人类的历史开始就有了战士,在各种神话中也有着战士的传说。

洋葱战士 陆行鸟不思议之谜宫



带着洋葱型帽子的战士,并会使用特殊魔法,如"怪音波"等,当受到"怪音波"攻击后,敌人的级别会下降。

士兵 命运传说



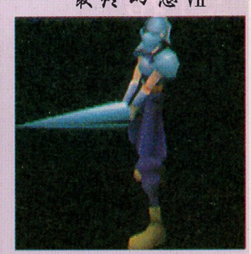
游戏中王国的士兵,右手拿剑,左手拿盾。而HP、攻击力、防御力等是战士系中最低的,但知力是最高的。

女性之刃 浪漫沙加



会运用腕力、剑术的女战士,有多种特殊攻击,如"大地震"等。而且还会使用阻止物理攻击的技能,防御力很好。

士兵:1ST 最终幻想Ⅶ



在"FFⅦ"中,是神罗组织的精锐力量,在魔光炉中以最高级别登场,具有相当高的HP,是不易对付的角色。

骑士 铠甲国身的高傲剑士

效忠国家,为名誉而战的骑士。装备有设计精美的剑、枪、铠、盾。全身覆盖的铠,结实且不怕攻击。剑术堪称一流,而且骑马持枪突进的攻击可一举干掉敌人。

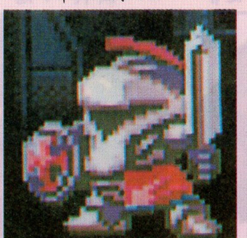
世界上最有名的骑士也许是7世纪英国的亚瑟王和圆桌骑士了,这个故事无人不知。此外还有打倒恶龙的骑士等。

炎之从骑士 浪漫沙加



黑骑士团长手下的一位从骑士,单手持剑,用热量来攻击,背上长的羽翼可以使其在空中飞行进行攻击。

黑骑士 命运传说



某会社的武斗派社员,忠诚于自己的主人。使用剑技进攻敌人,其进攻方法也是采取"突刺"等正统派攻击方法。

反射骑士 最终幻想Ⅴ



跟它的名字一样,会使用魔法或咒文攻击,攻击力一般,整体没有太大弱点,遇到强敌时,会使用巨斧攻击。

蓝骑士 命运传说



在以前受欢迎的超任游戏改变为迷你GAME后复活的怪兽,在游戏中是最弱的敌人,但在队伍中则很强。

魔法使 使用强力魔法的

一般的魔法使都穿着布制的斗篷,拿着杖。在战斗中念咒文打倒敌人,因为不善近战,常在战士背后念咒文,如果被咒语击中的话,就可能一下子打倒敌人,否则也会有很大的伤害。

在人类历史中常常出现奇特的魔法师,在神话中,它们拥有神一般的魔法。

大魔法使 最终幻想Ⅴ



HP很高,擅长使用各种强力魔法,在战斗中还会使用使时间停留的咒文,但非常害怕风属性的攻击。

黑魔导士 陆行鸟不思议之谜宫



它们是"FF"系列中最常见的魔导士,会使用具有雷效果的攻击法术和催眠术,是比较讨厌的敌人。

MAGIC MASTER 龙战士Ⅲ



高级的魔法使,等级很高,攻击力防御力也不错,会使用各种强力魔法,不易对付,是很缠人的家伙。

马恐贝罗那 浪漫沙加



也是一种魔法使,擅长使用幻术,例如"毒"、"混乱"、"气绝"等状态异常的特殊幻术,还会召唤和用精灵石攻击。

盗贼 使用器械的专家

大多穿着皮制衣服,带着短剑,轻手轻脚、设陷阱、偷东西、飞刀子等擅长发挥器械的行动,攻击力低,但很敏捷。遇到它十分麻烦,常会被偷走手中的道具而又拿不回来,因为它的速度很快。

盗贼自古以来就存在,但不是一种职业,而在游戏中却是一个重要的部分。

骗子 龙战士Ⅲ



手持两把小刀的盗贼,蒙着脸,趁人不备进行攻击,攻击力防御力不高,但敏捷度很高,当HP减少后就会逃跑。

小偷 陆行鸟不思议之谜宫



在迷宫中经常出现的盗贼,被它盗走物品后,不易夺回,其具有远距离的攻击能力,但是攻击力一般。

比拉特 命运传说



具有海盗的特征,为了防止日晒及风吹经常带着头巾,防御力不高,但其速度极快,其它数值一般。

邦迪特 最终幻想Ⅶ



在"FFⅦ"中"流放地"出现的强盗,爱偷取别人的武器、防具,当东西被偷走后,它就会逃跑,而且速度很快。

亚人类系

在RPG世界中经常出现的人类以外的文明种族

格布林

初级冒险者的对手

外貌与人类相似，但是眼睛比人类大一些，皮肤为土色，经常在黑暗中活动，眼睛并且具有夜视的能力，它们使用小剑或手斧等作为武器，并且喜欢集团进攻。

“格布林”一名是从德语中演化而来，在希腊神话中也曾出现过这个名字，它们的声誉在妖精中是不好的。

格布林 最终幻想Ⅶ



在“FFⅦ”中，你有可能会碰见它。它的各项值一般，没有什么特殊的地方，所以不用害怕。

格布林 陆行鸟不思议之谜宫



长着孩子一样的可爱面容，在游戏中迷宫第一层就登场的妖精，等级很低，能力也不高，可用它来炼级。

恐怖格布林 勇者斗恶龙Ⅲ



在格布林一族中是具有压倒一切的力量，是其中最强的，与别的格布林一样，它们与人类的关系极差。

黑妖怪 最终幻想Ⅴ



跟它的名字一样，全身的皮肤是黑色的，攻击力的级别很低，防御力也不强，在游戏中，算不上是敌人。

巨人

身体巨大的

人类巨化后，一般的巨人。穿着由动物皮毛缝制的衣服，具有强大的怪力，可随手举起巨石，并向对手投出。在战斗中，挥动巨大的棒子攻击。性格易怒，但只要不接近它，就没有事。

巨人是在神话中出现的。世界各地都存在着：“世界生自巨人身体的神话”。

格拉夏拉帕拉斯 陆行鸟不思议之谜宫



身体庞大，具有强大力量，进攻时使用身体进行冲撞攻击，并且会使用火属性的炎系魔法，十分强大。

皮格斯 最终幻想Ⅴ



具有飞行能力的巨人，会使用风属性的魔法进行攻击，是在这款游戏中最不想见到的敌人。

帕弗梅特 浪漫沙加



头长得像山羊的巨人，在时间妖魔的地域才可以见到它，具有强大的力量，还会使用催眠术、诱惑等效果攻击。

泰坦 最终幻想Ⅶ



大地形成的巨人，在最终幻想系列中，是召唤兽。使用“大地之愤怒”可引发大地震，但对空中敌人无效。

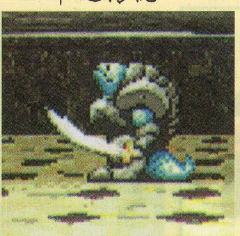
兽人

半人半兽的怪物

外表一半像人，一半像兽的怪物，由于增加了兽的力量，其战斗力也上升了，兽人有猫、狗、牛等各种类型，智力与人类接近，千万不可小看。

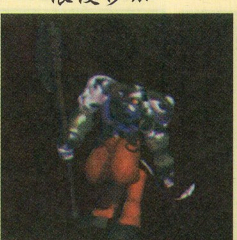
每个兽人的起源各有不同，有的是被诅咒变成的兽人，而变身成为兽人也有。各种传说在世界各地有很多。

蜥蜴人 命运传说



全身覆盖着铠甲的蜴蜥男，它们分别保护着五个“结界”石，除用手中的剑攻击外，还会喷出火焰进行攻击。

米诺塔罗斯 浪漫沙加



手持巨斧，长着牛头的怪兽，在攻击中敲打地面引发地震，或是从口中吐出强酸进行攻击。

瓦塔加 龙战士Ⅲ



是出现在这款游戏中的食人虎，具有相当高的攻击力，和极快的速度，但在战斗中会经常逃跑。

蛇女 陆行鸟不思议之谜宫



上半身是美女，而下身却是蛇的怪物，除了平常攻击外，会使用一些效果术，如“混乱”、“诱惑”等。

精灵

一切物质的起源

存于世上一切物质中的精灵，特别是称为四元素的水、火、土、空气的强力精灵，它们以各自元素的样子出现，并各有特技。外型大小不定，会使用魔法，打倒精灵要使用特殊的魔法。

精灵的存在是从古希腊哲学家所说的“世界万物皆由元素组成”的理论而转变来的。

恩迪劳 浪漫沙加



水中出现的水之精灵，水精灵会使用水进行攻击，有时还会使用冰气进行攻击，并且还会许多特殊技能。

亚尔亚莱门塔尔 浪漫沙加



运用空气和风的精灵，样子像一只大鸟，有一对巨大的翅膀，用翅膀扇起巨风，制造“空气枪”等方法进行攻击。

封印的看守者 最终幻想Ⅴ



四体并存的水晶精灵，具有水、风、火、空气四种属性的攻击魔法，无弱点，是一般魔法对它无效的敌人。

帕尔基利 浪漫沙加



让勇敢的战士死后升上天国的精灵，使用“风之刃”、“光之球”进行攻击，有时也会用枪作为武器。



不死系

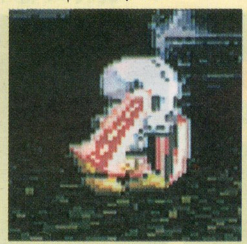
在死后利用禁断的法术使其复活，最大的弱点害怕恢复系魔法及火系魔法

骷髅 —— 会活动的骨骸

因死者的怨念而活动的骷髅，虽不强大，但样子很吓人，常装备着活着时使用的武器和铠。骷髅会使用原形进行攻击，但被打倒后就会被彻底破坏，也有的是用邪恶魔法所操纵的骷髅。

经常在游戏中出场，但具体何时出现，无人清楚，大概是中世纪欧洲的亡灵骑士开始吧。

骷髅 命运传说



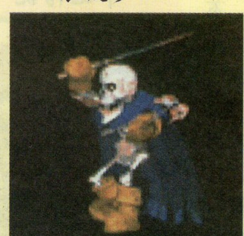
手里拿着剑和盾的死尸战士，使用剑进行攻击，特别害怕光属性的魔法，而暗属性的魔法对它毫无办法。

骷髅 陆行鸟不思议之谜宫



骷髅的一种，当对手接近后，突然站起来，进行攻击，会使用 HP 恢复的魔法，并且拥有毒气攻击的本领。

斯巴尔托依 浪漫沙加



剑技的高手，会使用手中的剑进行各种攻击，此外，对付这种系的敌人用“枪（弹丸）”或突击的攻击很难见效。

骷髅 最终幻想V



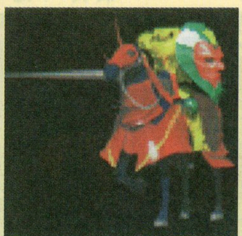
出现于“船之墓场”的怪兽，死前是船员，后因魔法而使船上的死尸再次复活，各项能力一般。

恶灵 —— 痛恨世界的幽灵

没有明确的形象，很少在人面前出现，但具惊人的力量，对世界报有强烈的愤怒与憎恨。一旦见到就用全力战斗，一不小心就会失败。恶灵惧怕神圣系魔法。

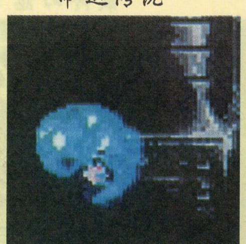
恶灵的起源在故事中经常出现，它们比可怕的幽灵还要恐怖，对世界怀有极大的不满，幽灵死后大多会变成恶灵。

迪优拉汗 浪漫沙加



骑着马的无头骑士，具有使对手“即死”、“石化”、“诱惑”等特殊效果，是个很难缠的家伙。

恶灵 命运传说



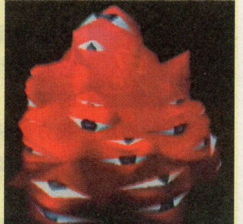
像脉搏一样活动，形状像未出生的胎儿，以浮游的形式出现在敌人面前，会使用封印魔法的咒文。

思维清洁者 龙战士III



从头到脚被斗篷遮盖着，行动能力极高，会使用使敌人全员魔法力减少的咒文，及吸取魔法力的魔法咒文。

贝克特亚兹 最终幻想VII



在“FFVII”中存在于“古代种神殿”的宝箱中的怪物，长有许多眼睛，会使用一次吸取 1300 点 HP 的特殊攻击。

尸龙 —— 腐烂的龙

死后的龙作为龙而复活的怪兽，本身为龙，所以力量超群，爪与尾的攻击很强，口咬也很可怕，还会吐出毒气，但怕火焰，遇火可被点燃。

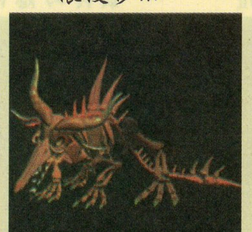
尸龙的起源完全是个谜，出自伏都教，也许是不怀好意的魔法使为了操纵巨大身体的龙而制造的吧。至于如何打死它们还是个谜。

尸龙 最终幻想VII



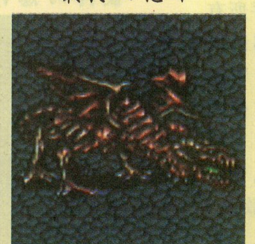
具有超级能力的超级怪兽，火属性很强，可使用火球爆发术攻击敌人，但会出现“？”的奇怪攻击。

斯卡尔拉顿 浪漫沙加



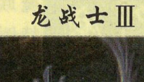
火属性强，炎系攻击对它无效，自己可以吐出火焰进行攻击。只剩下骨骸，但龙的力量，还是存在的。

尸龙 最终幻想V



会使出强力的毒气攻击，喷出后敌方全体队员都会受到毒的伤害，火属性差，虽然怕火，但仍不愧为龙。

尸龙 龙战士III





在游戏矿山中出现的 BOSS 与原来身体的血和肉完全脱离，只剩下一副骨骸，会使用各种特殊效果攻击。

高级骷髅 —— 不死系的精华

在骷髅中具有最强力量的高等骷髅，分别具有各自的意志，大多数为人的形态，可使用强力的特技和魔法，可以说是不死之身，是绝对的强敌。

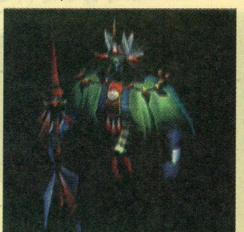
每个高级骷髅都不同，但都不是很清楚，传说中强大的魔法使对自己的身体使用禁断的不死魔法而成为高等骷髅。

骑士骷髅 勇者斗恶龙III



出现在游戏后期迷宫中的怪兽，回复系咒文对它没有什么太大效果，随身携带很多道具，可自然回复 HP。

基·那塔克 最终幻想VII



它是游戏中亡灵种族的亡灵之王，身上穿有豪华的服装，带有很多服饰，并且在身上还附有两个灵魂火球。

骷髅主 浪漫沙加



可以说是骷髅之王，具有攻击敌全体的能力，会吸收敌人精气，并会自动回复 HP，是不好对付的敌人。

里奇 浪漫沙加



通过魔法使自己而成为不死之身的高级骷髅，与普通的骷髅不同，叫声可引发混乱，或呼出敌人。



恶魔系

居住在魔界、异世界的种族，是神的敌人拥有高过人类的能力

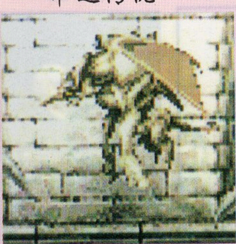
恶魔

力大无比的恶魔

它们是恶魔系中是极为凶暴的，不仅力量强大还会使用魔法，爪子上有毒，是个极其厉害的对手，外表像虾米或是蝙蝠一样的动物。它们是通过人类组合成的恶魔。

本来是神，但随着基督教的展开，作为基督教以外的神被它们认为是恶魔，就这样地落入了地狱。

绿恶魔
命运传说



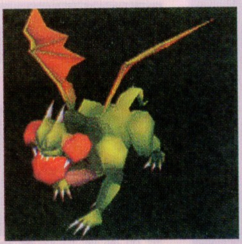
长有蝙蝠一样翅膀的怪物，经常作为下等恶魔的 BOSS 出现，拥有强大的攻击力和魔法力。

依基斯特鲁
浪漫沙加



所有能力都很高，还会使用"即死技"和各种带有属性的攻击。毫无弱点可言，可以说是最强的怪兽。

DIABLO
最终幻想Ⅶ



有着魔王的名字，具有很高的攻击力和 HP，通常使用抓、咬来减少对手的 HP，并且不怕炎和冷气系的魔法。

恶魔先生
浪漫沙加



在系统上是比较高级的恶魔，但是怎么看也不像，在技的方面，一点儿也不强大，绝不像是个强力恶魔。

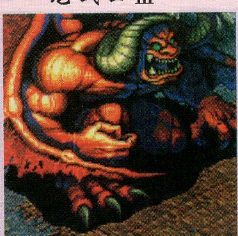
魔鬼

恶魔族的总司令

魔鬼是恶魔族中力量最强的怪兽，体形不像魔神。它们具有很高的智力，会使用强大的魔法。我方魔法对它不易见效，使历代勇者都陷入苦战之中。

它们是神的敌人，而在欧洲的传说中，它们出现于具有欲望的人面前，并且许诺"什么都可以实现"。

格斯特
龙战士Ⅲ



具有火属性的能力，攻击力很高，会使用强力的魔法进行攻击，可对自己使用炎魔法，提高自己的能力。

恩基多
最终幻想Ⅴ



是"FFⅤ"中的上级恶魔，使用"冲击波"攻击对手，还会使用"怪音波"等其它特殊效果进行攻击。

巴尔伦
最终幻想Ⅶ

在腕上长有尖刺，会利用双翼发动特殊技进行攻击，这些特殊技是高等级的格斗系攻击技。

浮风
浪漫沙加



使用剑技攻击敌人，具有很高的 HP 和攻击力，速度很快，通常可以躲避敌人的攻击。

魔神

帮助人类的

魔神是恶魔族中的一个特例，几乎所有的魔神都讨厌做坏事。帮助那些具有优秀能力和自己认可的人类，有时还可加入，但如果惹怒它，使它成为敌人，就是可怕的强敌。

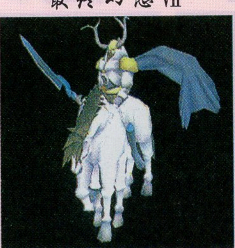
本来发怒会杀许多人，并会索取贡献，这种性格可激的神称为魔神，人类害怕这种神而把它们归为恶魔一类。

高多
最终幻想Ⅶ



在"FFⅦ"中五强塔最上层的 BOSS，有 3 副面孔，会特效攻击，及使用手中的剑进行攻击。

奥丁
最终幻想Ⅶ



在"FFⅦ"中以召唤兽的形式出现，是骑着六腿马的魔神剑士，其召唤技是"斩铁剑"，可一击打倒小的敌人。

贝尔帕
浪漫沙加



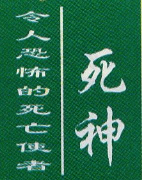
在某遗迹中存在的"黑十字"四天王之一，经过了组织的改造手术之后，具有了很多强力的技能。

伊弗利特
最终幻想Ⅶ



在"FF"系列中，是著名的召唤兽，是使用火焰的魔神，其使用"地狱的火焰"召唤技来攻击敌人。

死神



令人恐怖的死亡使者

无论什么人都逃不过死亡，所以肯定会见到死神。不过在 RPG 的世界中却有很多机会见到死神。死神大多具有"即死技"，所以要小心。

作为死后世界的向导，死神的存在已经很久，但起源却不太清楚，也许是从人类意识到死亡开始，死神一词就出现了吧。

SOUL HUNTER
龙战士Ⅲ



使用"即死"魔法和独有的强力攻击来使敌人死亡，有时也成群出现，但弱点是害怕圣属性攻击。

死神
陆行鸟不思议之谜宫



在游戏中常常出现在每个楼层的不死怪兽，速度快会一直追击，并且不怕任何攻击，碰到它应立即逃跑。

黑死神
浪漫沙加



在各个地区引发恐怖活动，是暗中活动秘密组织的 BOSS，有压倒性的力量，会使用"物理"、"即死"等魔法。

代斯代拉
最终幻想Ⅶ



是具有"即死技"和其它技能的死神，可使对手在战斗中失去能力，不能战斗，但有时也会无效。

其它系

在以前系列中没有介绍过的怪物，它们各有各自的特点

宝箱中的怪物 米米克

米米克擅长模拟任何怪兽，有的装成宝箱，也的会装成椅子或门，甚至有的会装成房子，大部分并不厉害，但很突然。

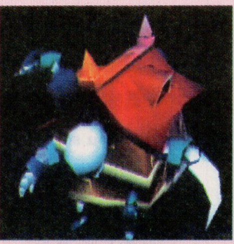
米米克在英语中是"模仿人的人"的意思，于是成为了模仿物品的怪物的称号。会模拟的生物有许多种，但是模仿宝箱的怪物在传说中很少见到。

魔法罐 陆行鸟不思议之谜宫



睡在罐子中的怪物，当受到攻击后，会进行反击，在罐子中装有许多药，会随手投出，有时会让对手体力回复。

赫尔哈斯 最终幻想Ⅶ



出现在"FFⅦ"初期的怪兽，攻击力、HP高，是低级玩家的劲敌，所以玩家不要一人时与它战斗，以免陷入苦战。

米米克 浪漫沙加



像从箱子中伸出头窥视四周的样子，会使用"魅力"、"即死"等特殊效果攻击，而且HP很高，算是一种高等怪物。

魔法罐 最终幻想Ⅶ



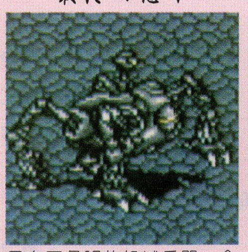
像从罐子中伸出头窥视的小恶魔，并问玩者一些问题，在罐子中经常存有贵重的道具。

由机械制造的怪兽 机器人

动画中常见的机器人也在RPG中出现了，这些机器人大多是能自己行动的类型，具有激光、导弹等强力武器，而且防御力高，它们很怕雷系攻击。

由机械组成的活动机器人，很早以前就有人设想过。在2000年前的中国，就有类似机器人的传说。

欧米加 最终幻想Ⅴ



具有四条腿的机械兵器，会使用连发波动炮，像敌人攻击，普通攻击力也很高，但是惧怕雷属性攻击。

亚马波其 龙战士Ⅲ



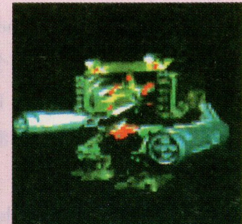
从设计上重视防御的机器人，低级别的冒险者对它的攻击无效。其缺点是受到攻击后防御力就会下降。

哈格鲁斯 命运传说



四只脚像蜘蛛般行动，中间可以发出强力的激光，攻击力极高，会忠实地完成下达的任务，也怕"雷"。

帕恩卡孜 浪漫沙加



两腕分别拥有枪和导弹的装置，是战斗型机器人，通常用枪和导弹来攻击敌人，是短路的疯狂机器人。

受魔法操纵的物体 魔法生命体



通过魔法使的魔法而获得生命的怪兽称为魔法生命体。可变为魔法生命体的东西有许多，由于数量过多，无法举出每一种。

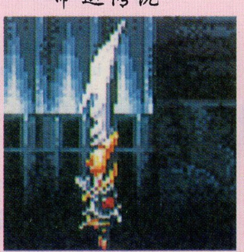
最近的游戏和科幻小说、画面中常出现魔法生命体，但在神话和传说中是没有的，所以起源也不清。大家可以自己去想像它的形成过程。

西布撒斯卡特 浪漫沙加



具有生命的战士塑像，擅长雷属性攻击，和音波类攻击，但打击系的攻击少，因为没有手和脚吧。

依莱 命运传说



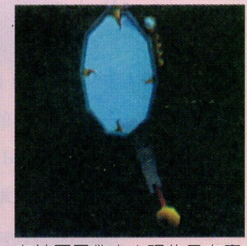
剑上宿有生命的怪兽，攻击时动作的速度很快，使剑尖向前突进，给敌人造成很大的伤害。

LIVING AMOR 龙战士Ⅲ



铠甲上附有魔法生命体的怪物，速度很慢，但攻击力和防御力不错，擅长使用"梦冰击"等强烈的大型魔法。

米拉修 最终幻想Ⅶ



在神罗屋敷中出现的具有魔法生命体的镜子，本身不会用魔法，但利用镜子的反射原理可以把魔法反弹回去。

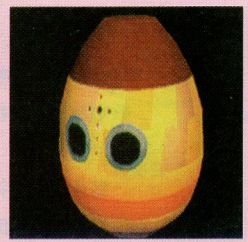
浮动着的谜之敌人 浮游系



总漂浮在空中的谜之怪兽，外形大多是圆形的，外表并不像是怪兽。有一双大眼睛，没有直接的攻击力，但会呼来许多同伴，以自爆方式攻击对方。

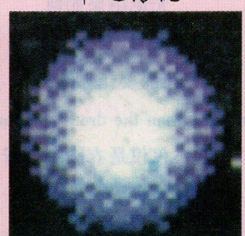
这种怪兽只有在电视节目中出现，如不接近它们只会浮着不动。这种怪物的起源没有确实根据。

古兰卡兰 最终幻想Ⅶ



鸡蛋一样的怪兽，在身体内部还有许多样子一样的小怪兽，当受到攻击后就会分裂出来。

威斯普 命运传说



样子像一个亮点，非常擅长雷属性攻击，从攻击一人的魔法到全体攻击的魔法它都会，但没有防御力。

BOMB 陆行鸟不思议之谜宫



样子像火球一样的怪物，虽然不会主动追击，但与它战斗就会受到伤害，因为它会使用自爆，使HP减少一半。

FLGING BOMB 龙战士Ⅲ



形状像甲虫一样的浮游系怪兽，具有很强的攻击力，能使用特技抵消我方队员的招式。

歌词欣赏

最终幻想Ⅷ主题歌：凝望我

樱花大战尾声曲：如花盛开的少女



EYES ON ME

Whenever sang my songs
每当唱着歌
On the stage, on my own
独自在舞台上
Whenever said my words
每当自语的时候
Wishing they would be heard
总是希望他们能够倾听
I saw you smiling at me
我看见你正对着我微笑
Was it real or just my fantasy
这是真的还是我的幻影？
You'd always be there in the corner
你总是在那个角落里
Of this tiny little bar
小小的酒吧

My last night here for you
过去的夜晚里为你
samg old songs, just once more
唱着老歌，一遍遍地
My last night here with you?
过去的夜晚里与你在一起？
Maybe yes, maybe no
可能是，也许不是
I kind of liked it your way
我怀念着你的每一步
How you shyly placed your eyes on me
你是多么害羞地凝视着我
Oh, did you ever know?
噢，你可曾知道？
That I had mine on you
你是我的所有

Darling, so there you are
亲爱的，你真的在那儿
With that look on your face
带着那般的凝视
As if you're never hurt
如果你没有被伤害，
As if you're never down
如果你从未倒下
Shall I be the one for you
我将是你的唯一吗？
Who pinches you softly but sure
谁在温柔地抚摸你
If frown is shown then
思潮如海涌起
I will know that you are on dreamer
我就会知道你正在梦中

So let me come to you
让我靠近你，
Close as I wanted to be
停止思考
Close enough for me
忘记我的一切
To feel your heart beating fast
感觉你的心跳
And stay there as I whisper
倾听我耳语
How I love you peaceful eyes on me
我是多么地爱你
Did you ever know
你可曾知道
That I had mine on you
你是我的一切

Darling, so share with me
亲爱的，我们将共同分享
Your love if you have enough
如果你有足够的爱
Your tests if you're holding back
如果你不会为此犹豫
Or pain if that's what it is
无论结果如何
How can I let you know
我都要让你知道
I'm more than the dress and the voice
我不仅仅是衣服和声音
Just reach me out then
伸出手
You will know that you're not dreaming
你就会知道，你没有做梦

如花盛开的少女

あのころのことむねのなかに
おもいでがくるくるとまわる Mu——ぶた
いの一まくがあき一
なみだをうたにかえ一
きらめくえがおであしたさえみせる
かがやくライトあびて一
はなさく一おとめたち一
きのうはすてたけど一
りりしいすがたをなないろにうつし
ゆめをみるわ一一一
あいのゆめ一
あついおもいこのみをこがし
たとえあしたいのちつきてもうた
いおどりぶたいにかけてき一
みにとどけこよいたかなるその一
なはなさく一
あついおもいこのみをこがし
たとえあしたいのちつきてもうたい
おどりぶたいにかけて

きみにとどけこよいたかなるその一
な一ていこくかげきだん一一
うたいおどりぶたいがはねて
き一みにとどけこよいたかなるその一一

那时的事情在脑中
回忆在缭绕
舞台的大幕打开
泪水化为歌声
闪光的笑容 中可以看到明天
低语 沐浴 灯光
花开的少女们
抛开昨天，凛凛的身姿映出七彩
我看到了梦想
共同的梦想
哪怕明天生命将尽也要把又厚又重的果实燃烧掉
歌唱和舞蹈，来到舞台到你身边，今夜心潮澎湃

到你身边，今夜是个高潮，这个定时的戏剧
歌唱、舞蹈、舞在跳动
到你身边
今夜心潮澎湃





恶魔城之月下夜想曲:我是风

异度装甲主题曲:两个小篇章

歌词欣赏

I AM THE WIND

JUST LIKE THE WIND
像一阵风
I'VE ALWAYS BEEN
我总是
DRIFTIN' HIGH UP IN A SKY THAT NEVER ENDS
永无止境地在空中漂浮
THROUGH THICK AND THIN
穿越层层迷雾
I ALWAYS WIN
我总是成功
'CAUSE I WILL FIGHT BOTH LIFE AND DEATH TO SAVE A FRIEND
为了挽救一个朋友我将要与生死斗争

I FACE MY DESTINY
面对命运
EVERYDAY I LIVE
活着的每一天里
AND THE BEST IN ME
最好的选择
IS ALL I HAVE TO GIVE
是付出我的一切

JUST LIKE GHE SUN
像阳光
WHEN MY DAY'S DONE
当白天结束的时候
SOMETIMES I DON'T LIKE THE PERSON I'VE BECOME IS THE ENEMY
我时而不像是人我是否已经变成了一个坏人?
WITHIN OR A THOUSAND MEN?
千万个男人中的
SHOULD I WALK THE PATH
我将要走过的路
OF MY WORSE OR BETTER HALF?
是对是错的半生

IS SOMEONE TESTING ME
有人在考验吗?
EVERYDAY I LIVE?
我活着的日子
WELL, THE BEST IN ME
行了,我最好的选择
IS ALL I HAVE TO GIVE
是付出我的一切

I CAN'T PRETEND
我不能伪装
I AM THE WIND
我是风
AND I DON'T KNOW IF I WILL PASS THIS WAY AGAIN
不知道如果我将再次通过这里的时候
ALL THINGS MUST END
一切将会结束
GOOD-BYE MY FRIEND
再见,我的朋友
THINK OF ME WHEN YOU SEE THE SUN OF FEEL THE WIND
当你看见阳光、感觉到风的时候,想想我吧!

*I AM THE WIND I AM THE SUN
我是风我是阳光
AND ONE DAY WE'LL ALL BE ONE
总有一天我们将合二为一
I AM THE WIND I AM THE SUN
我是风我是阳光
AND ONE DAY WE'LL ALL BE ONE
总有一天我们将合二为一

SMALL TWO OF PIECES

Run through the cold of the night
奔走在寒冷的夜晚
As passion burns in your heart
仿佛一股强烈的欲望在心中燃烧
Ready to fight, a knife held close by your side
迎接挑战吧,一把刀已在你的身边握起
Like a proud wolf alone in the dark
像一匹骄傲的狼独自在黑夜中
With eyes that watch the world
注视着这个世界
And my name like a shadow
而我的名字影子般的
On the face of the moon
印在月亮的脸上

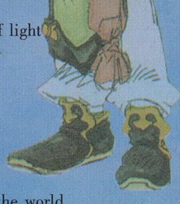
Broken mirror, a million shades of light
打破镜子,出现了万道光影
The old echo fades away
悠远的回声渐渐远去
But just you and I
只有你和我
Can find the answer
能找到回答
And then, we can run to the end of the world
然后,一起奔向世界末日
We can run to the end of the world
我们将一起奔向世界末日

Cold fire clenched to my heart
冷的火紧贴着我的心
In the blue of the night
在蓝色的夜晚
Torn by this pain, I paint your name in soud
我被痛苦撕裂,只有用声音去描绘你的名字
And the girl of the dawn, with eyes of the blue, and angel wings
黎明时的女孩,一双蓝色的眼睛和天使般的翅膀
The songs of the season are her only crown
这个季节的这首歌是她唯一的王冠

Broken mirror, a million shades of light
打破镜子,出现了万道光影
The old echo fades away
悠远的回声渐渐远去
But just you and I
只有你和我
Can find the answer
发现这个回答
And then, we can run to the end of the world
然后,一起奔向世界末日
We can run to the end of the world
我们将一起奔向世界末日

We met in the mist of the morning
我们在晨雾中相遇
And parted deep in the night
又在深夜离别
Broken sword and shielf, and tears that never fall
毁掉剑和盾,不让眼泪落下
But run throught heart
但是穿过心灵
Washed away by the darkest water
用最深夜的黑潮冲洗
The world is peaceful and still
世界将会和平和安宁

Broken mirror, a million shades of light
打破镜子,出现了万道光影
The old echo fades away
悠远的回声渐渐远去
But just you and I
只有你和我
Can find the answer
发现这个回答
And then, we can run to the end of the world
然后,一起奔向世界末日
We can run to the end of the world
我们将一起奔向世界末日



Culdcept
カルドセプト
EXPANSION

【トレーディングカードゲーム融合の新感覚ボードゲーム】
発売 メディアファクトリー 開発 大宮ソフト 5月1日発売 5800円(税抜)
http://www.culdcept.com/



游戏广告欣赏一

CULDCEPT－MEDIA WORKS

由 MEDIA WORKS 制作的这一款卡片游戏，本身就具有很浓的中世纪和魔幻的色彩，因此在广告的宣传上运用了油画来渲染这种题材，不仅恰如其分地勾勒出游戏的基调轮廓，也使看到这则广告的人得到审美上的愉悦。值得注意的是，此则广告在创意上仍属一般，尚且不能吸引到对欧洲中世纪题材不感兴趣的玩家。

70年代风机器人动画ゲッア・X－AROMA

日本不仅是游戏大国，在动画方面繁荣程度也不亚于美国。这款游戏很显然是给那些怀旧的玩家所制作的，因此广告的界面也模仿了早期漫画那比较简单的构图方式和单一色彩，不仅巧妙的将声优阵容及内容概括集中于“漫画”之中，而整体上的协调也令人有重温早期漫画的感觉，这是借着题材的便利，但和上一个一样，有面向层次较单一的缺点。

游戏广告欣赏二

NEO GEO POCKET－SNK

这是一则硬件的广告，从创意上来说非常高妙。首先是中心广告词很巧妙的产生双关效果，一个男孩却说着“I' m not BOY”，非常诙谐；另外，这又影射着与GAME BOY一较短长之意，加上图片背景上的蓝天白云以及少年高昂的神情，充分令人感受到SNK公司积极进取和不甘落人之下的豪情壮志。此外，明快的基调也是吸引青少年的一点有利因素。

七秘馆·战栗的微笑－KOEI

这款由土星转移到DC上的游戏，显然也是以恐怖因素为主要特点，因此在广告方面也力求表现出这样的气氛。背景显得很深邃，而其上孤单的人物也很好地描绘出玩家在接触此类游戏时的心态。斜而长的影子内穿插着游戏画面，不仅使广告构图纵深感得到加强，同时也使本游戏 的恐怖色彩融入一种混沌之中。但缺点是没有表现出游戏最大特色——双人同时进行。

游戏广告欣赏三

Dreamcast

Under Cover…

Pulse Interactive with SEGA Presents——
ストーリー：大沢 在昌　キャラクター：くつぎ けんいち
音楽：五味 一彦（Rhythmedia）　ディレクター：米田 喬　制作総指揮：石川 雅康
パルス·インタラクティブ株式会社

UNDER COVER－SEGA

这则广告在99年初便已出现在各大游戏刊物上，然而游戏内容在4月以前都一直是个谜。从该则广告塑造的氛围和选材来看，不仅给人有神秘之感，而且也让玩家隐隐猜到这是个类似于"生化危机"的游戏。该则广告从画面上已经具备了一般恐怖游戏的几大要素：封闭的环境、象征暴力的器具、给人有压抑之感的时间概念等。然而到游戏公开时副标题为"2025"，由此又发现广告中的场景并不会在游戏中出现，这即是运用了诱导和反差的心理，更令人佩服此则广告在创意上的高度综合。

HEART OF DARKNESS－SAMMY

选择这一广告完全是因为其在画面构图上有着立体感，一个巨大的魔爪从各种游戏场面中伸出，探向惘然不觉的主人公，不仅很好的概括了游戏的题材，同时借由主人公在危机迫近时傻傻的神态，而又给人带来一种谐趣感。值得注意的是，之所以有这样的创意，是与游戏设定中轻松的要素分不开的。



游戏广告欣赏四

WORLD NEVERLAND 2 RIVER HILL SOFT

在欣赏这则广告之前，有必要先对游戏内容有所了解，该游戏是比较细致地描绘在某一王国中的国民生活，玩家操纵的角色在这方土地上工作、战斗、交友、成家、生子直至死亡，很形象地再现了一个游戏人物的一生。该则广告的副标题为“与妻子约会篇”，一对恩爱的夫妻站在海边，看着彩霞满天的美景，给人一种非常浪漫的感受，从而引发对游戏的兴趣。有意思的是，该则广告为系列中的第二篇，由第一篇的单独一人到第三篇的全家四口，更令人感到人生中的点点温馨。

CYBERORG－SQUARE

SQUARE 近来的广告都有偏向简单之嫌，比如“FF8”和“沙嘉 2”的广告都只是几张原版盘的照片，令人觉得他们是在粗制滥造。不过这是与 SQUARE 目前最高人气度分不开的，就像街头百事可乐的广告一样，无需复杂的花样，提醒你去购买即可。该则广告在创意上很是一般，之所以选择出来是因为其标准的 90 年代和欧美漫画的风格，来与“70 年代风机器人”做对比。

Me too! You too! Wor-Never2!!
買ワーネバ2
Coming Soon
World Neverland 2

誰にも止められない 闘いが始まる。
Energize!
There's no way out. We are going to be killed by that machine!
CRUSSH!!
NO PROBLEM!
サイバーオーグ
CYBERORG
4月22日発売。
SQUARESOFT

360°新空間シューティング［オメガブースト］
OMEGA BOOST
4月22日発売 標準価格 5,800円
左下30度から敵の背後に回り込む。その右上15度から更なる敵が、攻撃をかわし、すかさず仕留める。この、3D空間を自由に飛びまわれるという新鮮さ。リアルタイム光源計算が可能にした立体空間の美しさ。そして気持ちよい操作性。何もかもが新しい史上空前のシューティング、いま、完成する。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
POLYPHONY DIGITAL
SONY
SCPS-10028



游戏广告欣赏五

OMEGA BOOST－SCEI

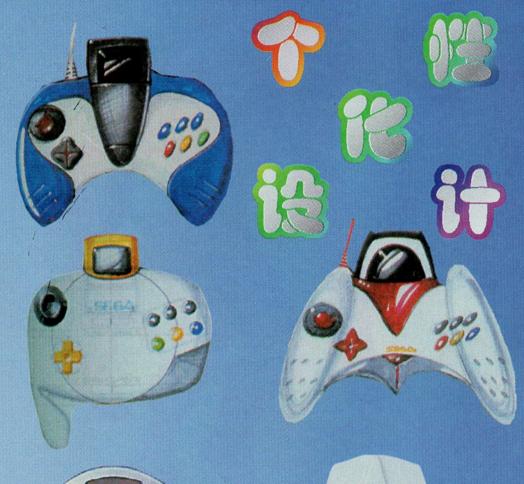
这无疑是一则非常风趣的广告，如果不事先了解，还会以为是杀虫剂的广告。因为该款游戏的主要卖点在于360度空间中自由自在的射击的感觉，联系这一点来看，这位大婶确实比较淋漓酣畅地“射击着”。从这一点来说，倒真的没有太多其它方案能比这个比较“土”的创意更好地表现游戏特点。另外，四周乱飞的蚊子不仅描绘了游戏中敌人四面八方来袭的紧张感，同时似乎又在告诉玩家：哪怕敌人再多，勇敢的你都一定能够将之全部消灭！从而激励着玩家。

THE NEXT TETRIS－BPS

首先要说明的是，从创意和构图来说，都不该选择此则广告，但之所以将它放在最后，是因为其极高的品位。众所周知，“俄罗斯方块”是一款具有15年以上历史的不朽作品，它的成功甚至于曾经使美国国会和撒切尔夫人都来关心其版权问题。有多少玩家是在无数代“俄罗斯方块”的陪伴下成长起来的！广告中那永恒的游戏主题和耀眼的光辉，就像一支颂歌表达了BPS的荣誉与梦想。

周边世界

各种DC手柄设计方案

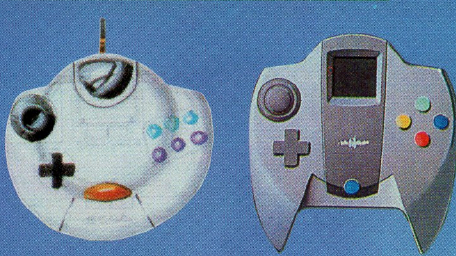














作为一台对电玩事业有贡献的主机，土星已经成为史册上的昨日黄花。世嘉为了怀念这四年来与它们共同渡过的玩家，在3月25日发售了最后一种型号的主机，机身透明，附带ASCⅡ出品的"达比赛马"和该游戏专用手柄，售价20000日元。

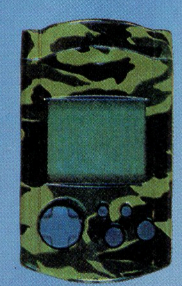


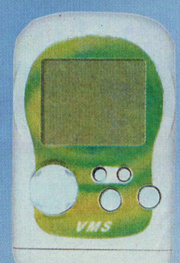


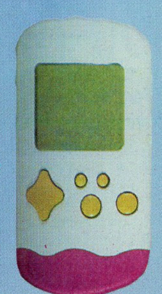
DC钓鱼杆原案

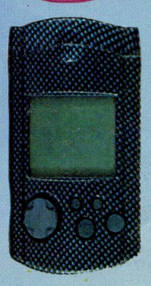
多姿多彩的PDA











周边世界

手办剧场

伊夫里特：为什么我是第一个被击败的GF？再战一次吧，太空战士们！

尤菲：你搞错了，我是上代的人物。不过想打架吗？愿意奉陪。

不知火舞：全日本第一！

玛莉娅：DREAMCAST 计划始动！帝国华击团，出击！

拉姆达：但指挥官不再是漆原叔叔了，我们只能说 BYE－BYE！

克拉蕾特：拉姆达呀，听说我们要到 DC 上进行模拟战了耶！

克蕾娅：快走开，你这个恶心的东西！

丧尸警察：甜心，我们来跳个舞吧！

G－3：这是你的 LAST ESCAPE!

鬼子母神：乱七八糟。有这样的野心之战吗？

里昂：我要消灭浣熊市所有的怪物！

G－4：火车开得慢一点，行不行！

捕猎者：请问一下，哪块是叫里昂的新鲜肉？

周边世界 日常大百科





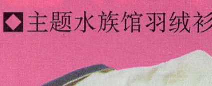
◆古惑狼布偶与帽子



◆发售在李红兰生日(3月3日)当天的麻花



◆ DREAMCAST 储蓄罐



◆主题水族馆羽绒衫





◆樱花的和服

◆SONIC 水杯



◆女神转生系列 T 恤

◆天空的镇魂歌之餐具



◆最终幻想Ⅷ文具套装



◆R4 手表



◆格兰蒂亚钱包和 POCKET STATION 袋

◆圣剑传说 ZIPPO



三周年动漫专题补完计划之一

新世纪福音战士EVA

贞本义行(角色设定)访谈录

●关于角色设计方面

贞本先生也参与了动画版的角色设计，关于各个角色在设计方面究竟有什么特别留意的地方呢？首先就请教您关于真嗣这方面的问题。

机器人题材动画作品的主角给人的印象都是热血汉子，此次这部作品的主角虽驾驶机器人，而且最后成了英雄，但却不是那个类型，他将是另一种英雄的形象，或许可说是不易为人了解的英雄吧。

在角色设计中似乎有种渴望的感觉呢。

我是本着设计出能打动现代小孩或动画迷的角色形象的心情来进行这项工作的。

你所说的现代风格，是指自己就是自己，而不太对别人产生兴趣吗？

我指的是一个存心不对别人抱持兴趣的人，这并不等于真的不对别人产生兴趣，而是自己刻意制造一个壳躲进去。

是要给人一种纤细的感觉喽？

真嗣会流露出一种像女性一般的清静感。对任何事都冷冷的、提不起干劲、明明没胆子自杀却又希望能自杀、对自己不在乎……我一开始就打算设计出给人这种感觉的角色。

在脸部方面有没有什么参考的对象？

没有特别的对象。不过日本自古以来就有像牛若丸、日本武尊、一寸法师之类的英雄形象。自古以来，日本的英雄形象就比较不同于热血汉子，反倒是比较中性化，就像美少年之类。最初我设计真嗣的头发，比现在要来得长一点。因为在演出情绪性的画面时，必须将眼睛遮掩起来，因此头发不长一点不行。不过，如此一来会给人一种狂野的感觉，而纤细、一触即破的感觉就会淡了。为了避免这个角色会给人这种感觉，所以我还是令他的头发短了一点，露出额头，给人一种像男孩子的女孩的感觉。具体来说，他的眼睛很女性化，是以娜迪娅（“蓝宝石之谜”女主角）为基型完成的部分。是娜迪娅的男性版，男的娜迪娅。因此，只要去掉睫毛、改变发型，两个人几乎是完全一样。

这么说并不是单纯因为喜欢而画这个角色喽？

是的。而且倒不如说是与周围的机器人形成对比的意义来得更大。大体上来说，并不属于头发留得长长的，大喊着“上啊!”那样的世界。特别是这二年的机器人故事，并没有像这种执拗而女性化的角色。由于我想让一个主角诉说自己活生生的感觉，因此我融合了自己内在的恬静寡欲部分，而做了这次的角色设计。

这么说，与其说是客观地做这项工作，不如说是与自己重叠而画出这个角色喽？

我所创作的“新世纪福音战士EVA”的漫画版与动画版是不同的，在动画中，由于庵野先生的设计而明显带有他个人的风格，而漫画中主要渗透的是我的思路，如果各位仔细去体会，相信一定会发现其中微妙的差异。庵野先生在中小学时代一直担任班长，而我则是一个堕落、不干好事的家伙，我们之间性格和作风的不同就必然会导致各自对作品理解的分歧。

对于角色感情描写有什么想法吗？

庵野先生所思考的渲泻感情的方法是那种表面上虽然很帅气，但暗地里、内在之中却是十分的执拗，就某种意义上来说，就像是现代的年轻人。而我的则是相反，内在十分恬静、认真，但外在却是别扭得不得了，有点小孩子气的类型。因此动画版的剧本没有采用我所设计的方式。但是我心目中的真嗣并不是这样子，所以我在漫画中便针对一些细节进行了修改。虽然动画版的真嗣已经得到了观众的认可，但我一旦决定修改便不会动摇。

关于绫波丽呢？

我以前曾在NEW TYPE上画过一个鬼故事（“孤岛之鬼”），将出现在这个故事中的角色稍做改变，再加上散乱的头发，我觉得变成

像 WOLF HAIR 的刘海似乎挺不错的，基于这种考虑所画出来的就是丽。虽然稍微做了改变，但眼睛的画法基本上是一致的。丽是影子般的空气感所创造出来的角色，是属于那种可远观而不可亵玩的少女。虽然对她充满爱慕，但却无缘一亲芳泽。

就像剑介和冬二对丽所抱持的看法吗？

还要离得远一点。丽给人的最初印象是包着绷带。“筋肉少女”(演唱组合)的歌曲之中有一首是“包着绷带的苍白少女”，我在听这首歌时产生了一种可怜的感觉，而照着这种感觉创造了丽。啊，好想画出这种女孩。一个因为某种宿命而非得驾驶机器人不可的女孩……就这样，在创造出真嗣之前先想到了这个角色。让人感到眼红的是，一个女英雄竟然这么朴素，一般商业性的考虑是女英雄必须是个较艳丽的角色，但朴素的丽反而出人意料的赢得了观众的心。她的话不多，所以只能藉由视线、表情来表达，所以她的视线会带给人强烈的印象。

●漫画版与动画版——各自不同的 EVA

有关故事情节方面，您认为漫画版和动画版有何不同之处？

我是用为动画而写的剧本作为原做而作画的，所以我想现在这个阶段双方几乎相同。如果以简短的字句来为这二部作品的起承转合下一个注脚，我想写出来的文章应该都是一样的。然而，在进行的路径上却有所不同，或许我该说是演出方面有所不同吧，因为动画的分镜是由好几个人共同画出来的。比方说，同一个剧本，由副导演鹤卷所画的分镜和摩砂雪所画出来的作品就有所不同，我想差异应该就在这里。

也就是说，由于漫画的构成不同，所以动画的剧本不能完全照着延用喽？

所以我才会大幅地改写剧本。我写的或许比较浅显易懂吧。动画版方面，我认为由于它比较倾向于引人狂热喜好的方向，因此我个人希望能将读者群的年龄拉低到 14、15 岁。不过这个故事因为太艰深了，实在很难将年龄层拉低。要是拉低的话，那就变得不像是 EVANGELION 了，这样的话就会失去创作 EVA 的意义。何况我从企划阶段就参与了这个故事，所以我想还是沿用像电视版的那种故事路线。因此，在漫画版中我提供给读者比本篇更少的情报，这样会更浅显易懂，而焦点则放在主角的心路历程上，以这个为主轴来纵览 EVA 的世界观，这样的描绘方法究竟会呈现出一个什么样的世界呢？我觉得本篇的焦点是放在真嗣以外的部分，让读者可以看到故事的全体。相对的，由于漫画版基本上是画一个人，所以内容方面就不能轻描淡写地带过去。本篇虽然半年就结束了，但漫画在画相同的故事时却得花上好几年。因此如果单纯地予以浓缩、精简的话，在份量上似乎就会显得有所不足，因此在焦点投注方面不同，为了能让主角的感情容易为人所了解而必须细细描绘——如果不做些改变，那就不足以填补作品中稍嫌薄弱的部分。因此，虽然是一个故事，但呈现出来的都是不同的作品。而且没有配音、配乐的漫画，我想本来就属于不同类型的作品。

的确给人一种以不同观点看同一个故事的感觉。您是想让在动画中不易了解的真嗣的心情，在漫画中为人所了解吗？

这是我一意孤行的想法，或许就导演等人的观点来看并不会认同。不过，如果不是这么做，我就画不出来。无法用自己的感情画出别人的想法是我的缺点。因此，在本篇第一话中有一段真嗣对发展剧情有重要影响的对白，我在漫画中并没有采用。我是故意不用这句对白的，因为我想写出在我心目中能够让真嗣感觉到自己真的是“活生生”的对白。



山下いくと——设计的概念是“遭受约束的巨大力量”

为什么 EVANGELION 会以那种型式定案？在此之前，我会预先猜测我将会数度被问到这个问题。当初导演告诉我“像鬼一样的设定”。在人类的控制下，好不容易才被安置下来的巨人。这点在相关图中隐约可见……在我的设计概念的想像中，就像是童话中的格列佛——遭到约束的巨大力量。虽然表面上看来是绞尽脑汁将他绑起来了，但他真的乖乖就范了吗？仿佛像是没有自信：对未知感到疑惑。我联想到的是被嵌进墙中的巨人。为了突破这层想像，我舍弃了 TV、动画中光是看到就可以感受到其性能或巨大感的这种机器人形象。值得一提的是，基于前述的事项，我想这些缺点都是靠着演出的先生女士以及诸位动画制作人员的技术和毅力，才能帮助我保住自尊。

不过，当我提出这个设定之后不久，工作人员之间传出了赞成和反对二种声音。而后各位读者以及观众之间也会传出这种声音。然后我就会接二连三地被问到“为什么 EVANGELION 会以那种型式定案？”不过有一点可以肯定，那就是这部作品必将大为活跃！



庵野秀明——我们到底想做什么？

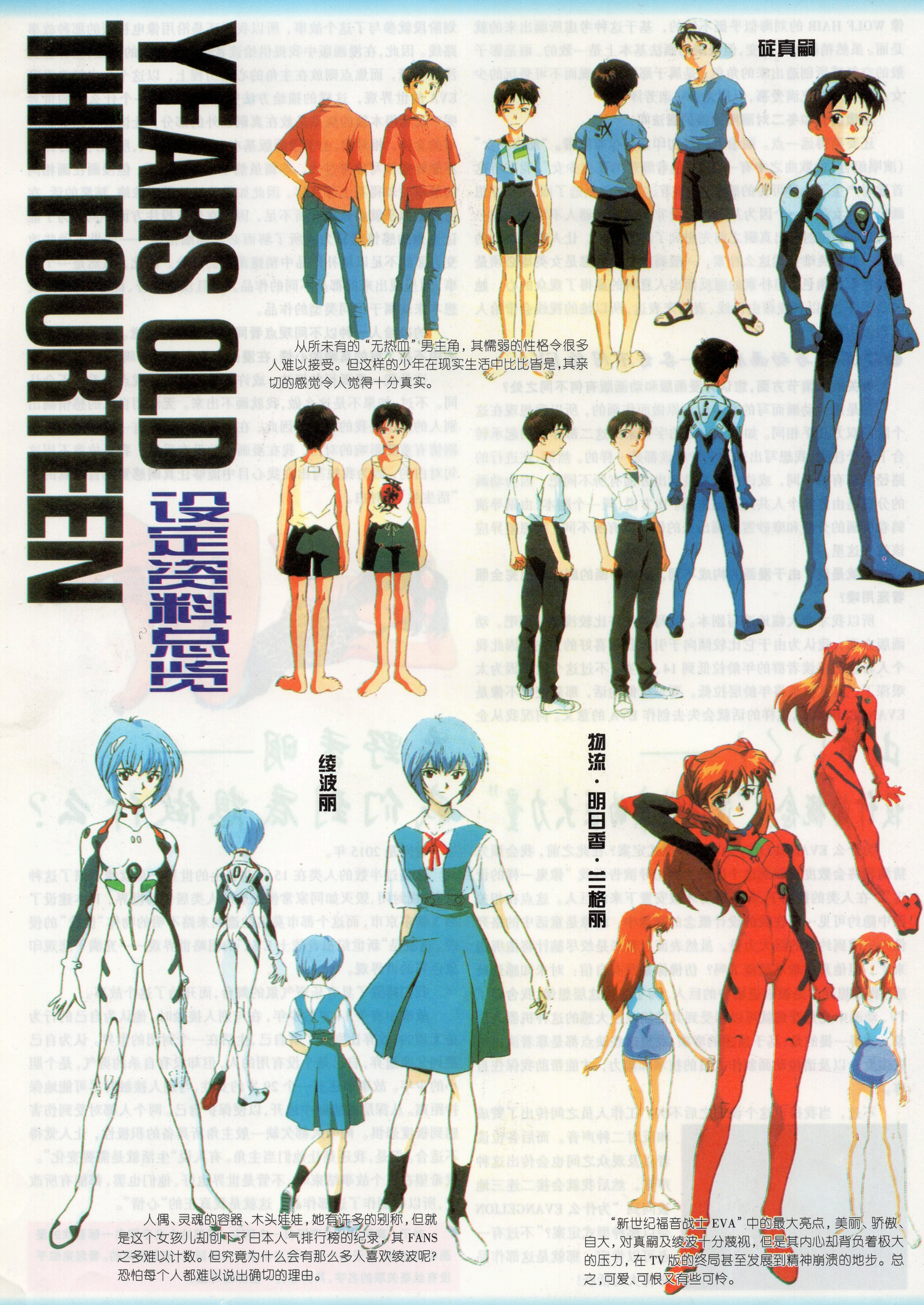
时间是 2015 年。

这是过半数的人类在 15 年前丧生的世界，是就像看惯了这种景象，视封闭、毁灭如同家常便饭般的人类居住的世界。日本建设了第 3 新东京市，而这个都市莫名的遭到来路不明的物体“使徒”的侵袭。这就是“新世纪福音战士 EVA”的粗略世界观——充满了悲观印象色彩的世界观。

我们排除了具有乐观气氛的舞台，而开始了这个故事。

故事中有个 14 岁的少年，在与别人接触时，他认为自己的行为是无谓的，放弃让别人了解自己，生活在一个封闭的世界。认为自己遭到父亲遗弃，自己是个没有用的人，但却没有自杀的勇气，是个胆小的少年。故事中还有一个 29 岁的女性，与别人接触时尽可能地保持距离。从深层的接触中逃开，以便保护自己。两个人都对受到伤害感到极度恐惧。两个人都欠缺一般主角所具备的积极性，让人觉得不适合。但是，我还是让他们当主角。有人说“生活就是需要变化”。我希望在这个故事结束时，不管是世界也好、他们也罢，都能有所改变，所以我创作了这部作品。这就是我真正的“心情”。

对了，真嗣这个名字取自一个朋友，美里这个名字取自一部喜欢的漫画中的主角。律子这个名字取自中学时代的朋友，都是借用的。看起来似乎没有丝毫关联的名字，其实都有一些脉络可循。



从所未有的“无热血”男主角，其懦弱的性格令很多人难以接受。但这样的少年在现实生活中比比皆是，其亲切的感觉令人觉得十分真实。

人偶、灵魂的容器、木头娃娃，她有许多的别称，但就是这个女孩儿却创下了日本人气排行榜的纪录，其FANS之多难以计数。但究竟为什么会有那么多人喜欢绫波呢？恐怕每个人都难以说出确切的理由。

“新世纪福音战士EVA”中的最大亮点，美丽、骄傲、自大，对真嗣及绫波十分蔑视，但是其内心却背负着极大的压力，在TV版的终局甚至发展到精神崩溃的地步。总之，可爱、可恨又有些可怜。



铃原东治
细心温柔的一面。不过，下场未免有些凄惨。
关智一）。他与真嗣成为了好友，从这里也令人看到了其
与真嗣是两个极端，属于热血派（否则配音也不会是
渚薰
洞木光
是本作中最
可爱的女孩，也
是本作中唯一可
以像正常人那样
生活的女孩。
苍白的脸、纤细的身材以及动听的声音，很有几分少女动
（漫）画男主角的感觉，因此也是最受女性观众欢迎的角色。
PENPEN
是本作中唯
一正常的生物。
相田剑介
军事迷，标准的日本少年。

IN NERV THE ADULTS



葛城美里

美丽的大姐姐，但心里的创伤却十分严重。她对加持的感情，似乎也不是爱情。

赤木律子

美丽且富有智慧，但却甘心被人利用。表面冷静沉着，但却潜藏着暴走的可能。

加持良治

富于魅力的成熟男子，身份神秘，对于本作中的每一个人都有着较大的影响。


伊吹玛亚
文静乖巧，有洁癖。是十分可爱的女孩。
碇元渡
冷酷的司令官，是很多观众最讨厌的角色。
老师
NERV 工作人员
冬月幸增
睿智的老人，作为副手是十分称职的。
象不深。
轻人，但给观众的印
是个出色的年
日向庚
时田
国联军司令官
SEELE
青叶
空母舰长、副舰长


VS ANGELS
EVANGELION
受拘束的巨大力量！
初号机
零号机
二号机


第三使徒
第五使徒
第四使徒
第七使徒
第六使徒
所为何来?!
第十使徒
第十四使徒
第十三使徒
第九使徒



EVA 武器

EVA 电缆

EVA 干电池

EVA 输送台·拘束具

J·A

插入栓

防护服

国联军飞机

EVA 运输机

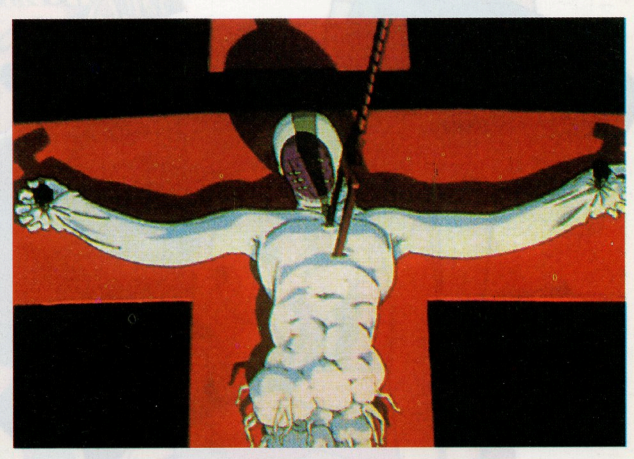
选举车

自 1997 年本刊 11 月号刊出了 AKIRA 先生的超大专题“EVA · G · 补完计划”之后，在读者中引起了极大反响。该篇文章是迄今为止，一次性刊登出来的最长的专题，其中资料之丰富，作者文笔之流畅，颇有令人耳目一新、眼界大开之感。大部分朋友是通过这篇文章认识了“EVA”这部奇妙的动画片，并从此成为了忠实的 FANS，中国的“EVA 热”也是由此而起。

时隔二年，随着“新世纪福音战士 EVA”限定版 BOX 的发售，日本已宣告了这部动画的彻底完结。对于“EVA”的评论近年来已经有过太多，有人认为它内涵深刻，有人则觉得它完全是在故弄玄虚，但无论怎样，它毕竟在所有观众的心中留下了难以磨灭的印象。从某种意义上讲，争论的存在本身便证明了这部作品的成功之处。

据业内人士称，宫崎骏的“幽灵公主”影响虽大，但只是“承前”，而“新世纪福音战士 EVA”却绝对是一部“承前启后、继往开来”的作品。我本人也很认同这种说法，但是同时我也认为“只有喜欢的才是好的”，如果你对“EVA”真的没有兴趣，那么也不必人云亦云。

“EVA 补完计划”至此结束！



原文资料

作者：AKIRA
期刊：1997 年 11 月号
长度：23 页
字数：63200 字
图片：136 张

责编回想：这篇文章是利用了两个通宵才排完的，在这之前为了搜集图片所下的功夫更是不堪回首。最遗憾的是 P63 应放在 P59 后面，而最痛心的则是在付出了极大劳动之后，在文章结尾还被 AKIRA 那家伙侮辱！

三周年动漫专题补完计划之二

五星物语

●拒绝肉体饱满丰腴是永野护的独特画风

永野护真正开始从事插画的创作，大概是从80年代初，说起来已是很久以前的事，他在中学时代就对封面插画有极浓的兴趣，而且将作画和自己的另一个兴趣"音乐"紧密地结合在一起。

他说："中学时代起我就很喜欢画插画。那时候，我到唱片行买唱片时，都以封面为选择基准，因为当时对唱片完全不懂，而我认为封面则是反映了该音乐家的思想，所以一直都看封面设计来决定是否购买。在70年代前半的欧洲唱片中，罗杰、迪恩等许多著名的前卫音乐作家都画了不少的唱片封面。济贾在当时也是因为用喷枪，在3公尺×3公尺的画布上做画而引起了艺术界的注意，听说那幅画整整花了一年才画完呢！而我在80年代初着手画的"安可"的系列作品，就受到济贾画风很大的影响。另外像PALU WUNDERLICH等其他很多画家都是我的学习目标。在着手《五星物语》之后，就开始受到保罗·戴尔伯等人画风的影响，在我单行本第二册中，部分画明显带有戴尔伯的风格，对于自己的画受到别人影响，自己也感到十分讨厌，因此，在画人的时候，我努力地表现自己的特色，时刻告诫自己不要成为别人的影子。"

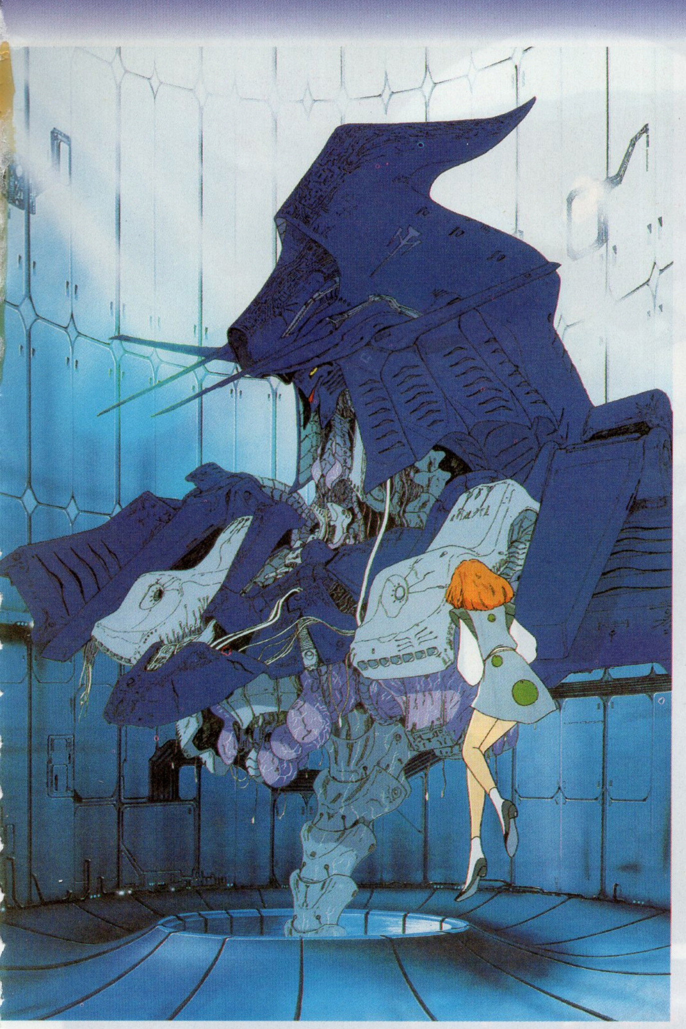
当然，永野护也了解，花的时间越长，并不表示这幅画的品质就越好。像专辑《green & Gold》的封面，这是他只花了前后3天就完成的作品，他本人对此十分满意，甚至觉得比他花了3个礼拜才完成的单行本第二集《幻象》的封面还要好。但不知是否是不幸，他似乎很快就忘了这两个作品带给他的启示。因为在画第三集单行本的封面时，他又花费了相当长的时间。

在永野护的作品中，我们可以清楚地看到他与众不同的作画风格，这就是长久以来他作为自己做画中心的"骨骼画法"。永野护说："日本的动画家，有绝大多数都喜欢把剧中的人物画得圆润丰腴，看起来就好像没有骨骼在其中似的。这样画出来的人物很温和柔顺，让人觉得用手摸摸，会有棉花般的触感。但我总觉得这种过于软调的人物造型，应该适合具有幼儿般感觉的恋母情结者。而我却正好相反，我喜欢我的人物造型偏向于骨感。因此，我的主角们大多看起来都像是在彻底实施节食计划的芭蕾舞者，筋骨纠结。到底要画骨感角色好，还是画肉感角色好呢？这全要看画家的心态，并没有绝对的好坏之分。一般而言，日本的漫画和动画中，肉感派的占压倒性的多数，喜欢画骨感人物的画家有白土三平及湖川友谦。虽然，日本境内的漫画读者或动画观众有许多人对骨感人物造型十分的热衷，但喜欢画骨感人物的画家，几乎数得出来。因为在现今社会中，一般人都喜欢体态苗条轻盈的女性。不过一般的男性，我想会更喜欢苗条，但三围比例匀称，骨感却不扁平的女性。芭迪肯就是其中的代表，但我个人却更喜欢崔西（著名的骨感模特儿）或东欧的女子体操选手，她们看起来不骨感但肌肉线条却十分结实。一副钢铁打造 似的体型，我总觉得别人看来认为柔若无骨的女性，会显得没有精神，一点儿也不吸引人。"

从上述的话语中，我们不难看出永野护的精神，可以说是同时具有幼稚及老成双重个性。

●正因为日本的动画是邪恶文化，因此走在世界的最前端

不在乎设定，却对故事发展及造型百般考虑，这就是永野护的基本原则。而当日本的记者访问他时，他就引用了不久前押井守监督的话，说出了对日本动画的想法。当时押井先生是以讽刺的口吻说出了他对目前动画的看法："本世纪末的文化，渐渐朝着无聊、无趣的方向发展，但决定作品或文化将来是否能留存的，并不是我们这个时代的人，而是一百年后的人，而我们能做的就是抱着'我们的作品一定不会被淘汰!?'这样的决心来创作，这样才能保证创作出有流传价值的作品。例如，就作品中服装一项，现在有明显的改变。以前，动画的创作人员，就只把法国巴黎的流行时装抄袭过来，略为修改之后就算数了，但现在却不同，一定都是经过设计的。这是为什么呢?因为最近这些角色都已经有知名度，而可以带动流行。日本的动画及漫画，可以说是领导世界的产业。因此，各位要更有骨气才成，或许它真的是邪恶文化也说不定，但邪恶文化却是现今发展中的文化，这是不可否认的。就像摇滚乐一般，总是让母亲皱眉叹气，可它永远也不会消失。当然现在已经是连妈妈辈的人都成了歌迷的时代了！"



我的回答是："当然不是。"事实上，像永野护那样，对读者每一个反应都很敏感的作家是十分少见的。每次，永野护都会仔细地阅读读者的来信，分析其中的各种意见。也正因为这个原因，动画版的《五星物语》发行之后，它对永野护产生了很大的影响。永野护很担心甚至到了害怕的地步，因为长久以来，他在读者及《五星物语》之间，苦心营造的距离感，会因为动画版发行后新读者的出现而破坏。而其结果是，他自己发明了一个新的方法，最终解决了他所害怕的问题。

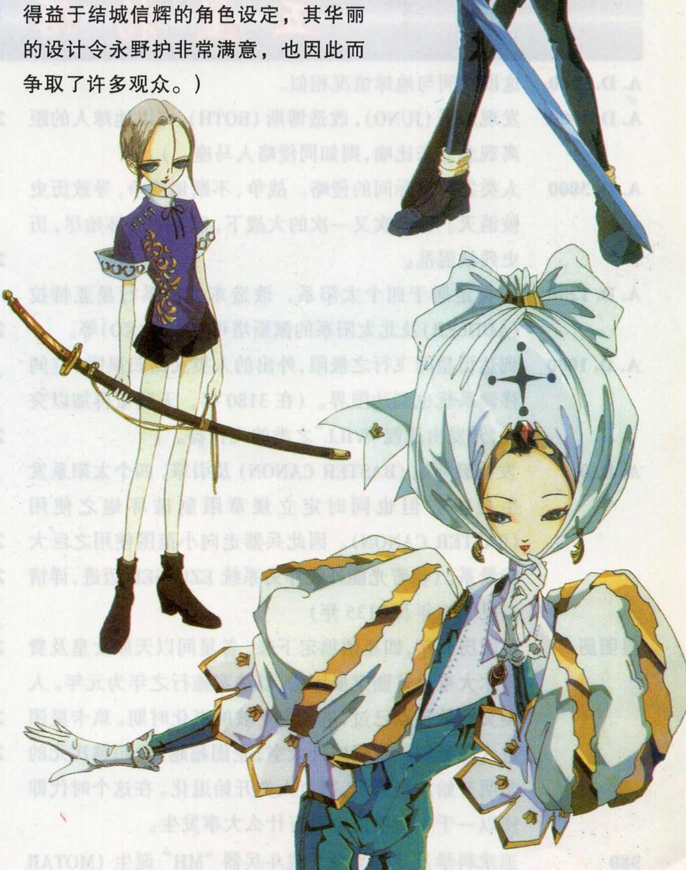
他说："在连载决定再刊登时我曾想过，目前单行本已卖出50万本，但其中有15万左右是因为看了动画版后，才决定买书看的，而我呢，就给他们一个大意外，我要在我连载中让他们最喜欢的苏普及拉克西丝完全不出现，我只安排动画版中没有出现过的角色，这样就可以把那些多出来的15万读者哄走，嘿!嘿!"

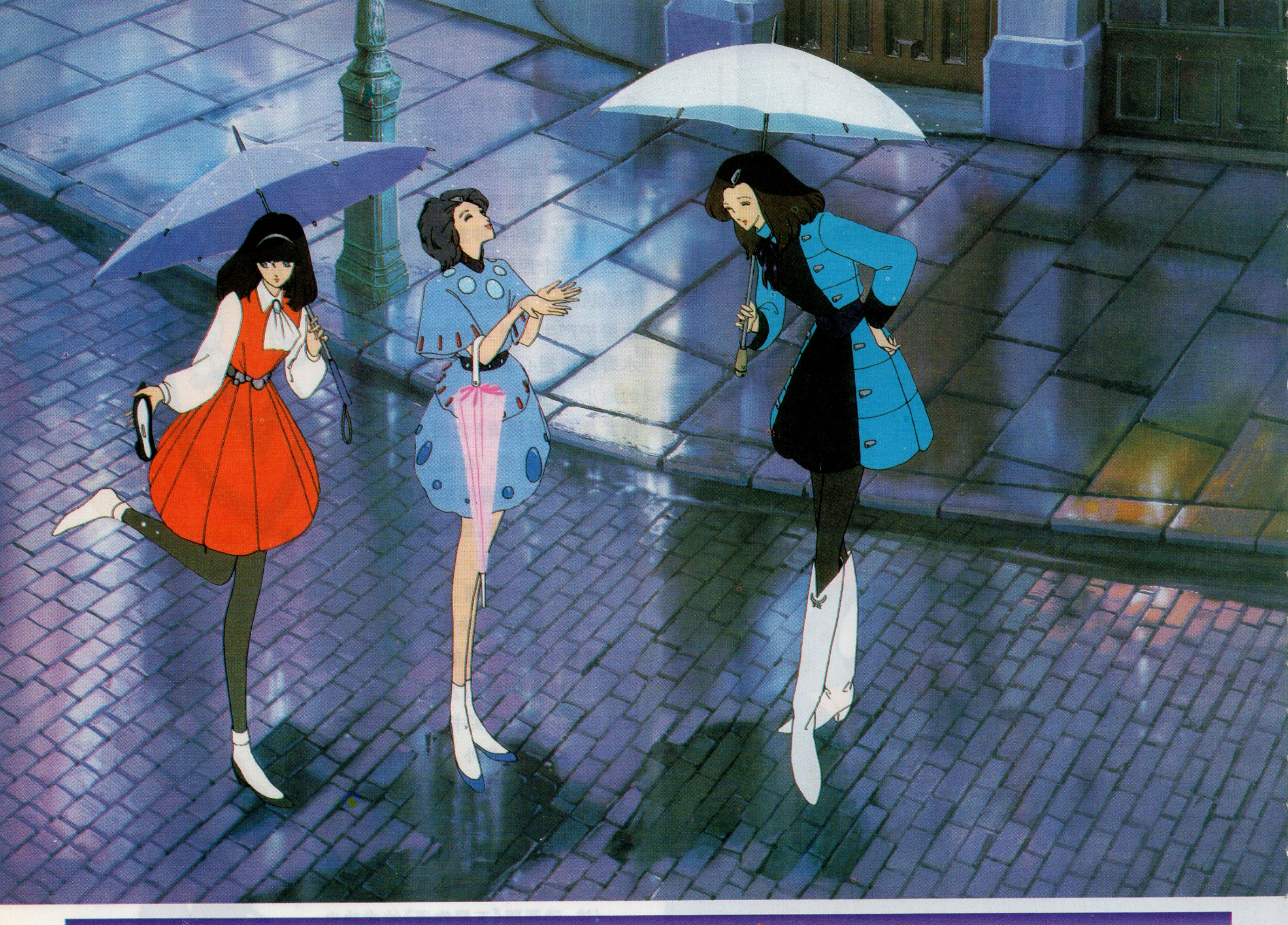
（注：动画版《五星物语》的成功也得益于结城信辉的角色设定，其华丽的设计令永野护非常满意，也因此而争取了许多观众。）

●对于"五星物语"动画版的感想

《五星物语》在1989年3月将单行本第一集的单元"拉克西丝"拍成了剧场版动画，后来有些人反应说："原作太难，不易了解。"也有人说："原作设定太混乱。"但这样一部原作拍成动画之后，却得到了一致的好评，这样的结果，使得动画在《五星物语》的世界里，引起了不小的波动。

本来，《五星物语》只是永野护一个人的世界。他常说："只要懂得的人懂就行了。"这是到动画出现以前，永野护一贯的姿态。但是自从动画发行之后，却意外得到了一部分人们强力的支持。或许他真的是一个"狂热画迷"才能接受的作家，经常有人会说："若不能预先了解《五星物语》的设定，你就没有办法完全了解《五星物语》，当然看了也不会有任何的乐趣。"而我却想提出相反的意见，因为我对内部设定等专业技术问题是一点兴趣也没有的，但我看过《五星物语》后，一样觉得它是个剧情安排魅力十足的故事。我从来也不看TOYSPRESS公司所出版的资料设定集"CHARACTERS"，因为越是深入作品内部，你就越不能像读者一般，提出疑问或发表感想。若有人问道："《五星物语》真的是那么疯狂的故事吗？永野护真的是个自闭作家吗？"





五星物语大事年表

A. D. 5000 这段期间与地球情况相似。

A. D. 4000 发现朱诺(JUNO),改造博斯(BOTH)。(以地球人的距离观念上来比喻,则如同侵略人马座。)

A. D. 3000 人类发动星际间的侵略。战争、不断地战争,导致历史被消灭。在一次又一次的大战下,旧文明破坏殆尽,历史残缺混乱。

A. D. 1200 人类定居于四个太阳系,改造东太阳系行星亚特拉(ADDLER)及北太阳系的佩斯塔可(PASTAKO)等。

A. D. 1000 到达恒星间飞行之极限,外出的人类又回归星团。空间移动系统也到达限界。(在3180年,天照帝再加以突破,开发出战舰"WILL"之类的飞行器。)

A. D. 0 发明破坏炮(BASTER CANON)及引擎,四个太阳系发生战争,但也同时定立规章限制破坏炮之使用(BASTER CANON)。因此兵器走向小范围使用之巨大能量系。(朝着光能外燃浮力系统EZLASER迈进,详情参见980年及2135年)

星团历 星团历元年,四星团稳定下来。各星间以天照女皇及费摩尔大帝为首制定星团法,以法案施行之年为元年。人类文明的顶点已过,进入走下坡的退化时期。玖卡星团进入老年期。曾侵略外太空,企图超越光、超越次元的文明开始放慢脚步,甚至人类开始退化。在这个时代即使以一千年为单位也没有什么大事发生。

980 追求科学及式样美观之战斗兵器"MH"诞生(MOTAR HEADD、电气骑士)

2020 第一太阳系第二行星蒂尔塔·贝伦东方古利斯(GREECE、希腊)王国的王子"阿玛狄拉斯(天照)·迪司·格兰德·古利斯·艾达斯四世"诞生。他是先天性的白痴。

2040 天照王子不但美貌而且富于理性和智慧,得到古利斯及东方诸国人民的爱戴。

2087 天照与莉特拉结婚,但没留下子嗣,莉特拉于67岁就短命去世了。(67岁相当于地球人观念里的20岁,此时代星团人类之平均寿命为250~300岁。)

2135 天照进行Ezlaser系统之改良。(Ezlaser系统为一种光能外燃系统,可由机体表面吸收光子而转换成能量得到超高出力。)

2200 由此年至2300年间,各国之间纷争更激烈。

2310 为使主力兵器MH之控制更为有效,开发了一有机电脑生命体,具有人类的外型,称作"Fatima"。

2324 天照帝即位成为古利斯王国的国王,304岁,此后三十年间他都致力于治理蒂尔塔·贝伦国家间的混乱。

2397 天照377岁,仍然毫无衰老迹象

2400 天照帝之东太阳系,以及有着强大国家(寇拉斯)支配的第三太阳系较安定。而充满小国家及民主国家之第二、四太阳系则混乱之极。这段时期损失了非常多的MH及Fatima。



2810 天照帝花十年的时间集合优秀的骑士以组成近卫军。

2813 此最强之近卫军称为"东方第一等幻象骑士团",负责统御天照的全部军队。驾驶 **MH** 宏德(**HORNED** 号角)幻象镇压各国之纷争。

2875 蒂尔塔·贝伦之东方十国完全在古利斯王国统治之下。第三太阳系的大国之一——寇拉斯王国国王寇拉斯二世统一邻近诸国。同年寇拉斯三世诞生。

2878 天照帝就任蒂尔塔·贝伦星之大总统。

2899 天照帝统一蒂尔塔·贝伦全星,成为 **A·K·D**(天照王国协 **AMATERASU KINGDOM DEMENSES**),包含古利斯王国在内。这件事使星团中人人惊叹,天照帝在星团中最超然之地位从此建立。(事实上此时 **A·K·D** 军力尚不及费摩尔帝国)同年,他的旗舰"贝尔·克雷尔"由巴兰樹博士完成。

2900 星团中的资源即将耗尽,现存之剩余资源亦发生变化,第四(北)太阳系的卡拉米迪,哥达斯星也开始起变化。这一年,天照帝 **880** 岁。

2955 天照帝的空中宫殿"**FLOAT TEMPLE**"完成。是一个全长二点五公里浮在高空的巨大岛屿。

2987 星团知名之科学家巴兰樹博士完成他第 **43** 号 **FATIMA**"阿特洛玻丝",但又秘密地放她逃走。

2988 巴兰樹最后的作品"克罗索"、"拉克西丝"诞生。同年,天照帝得到拉克西丝,克罗索则归属于朱诺的寇拉斯三世皇帝。

2989 巴兰樹死去,天照新开发出幻像骑士专用 **MH**"雷德·幻像"(雷德为星团五种"龙"之一的名称),最先出厂的三台调整测试完毕。是年在寇拉斯王国与临近之哈格达公国交战的末期,此三台雷德幻像也改变国家标志相助寇拉斯王家。哈格达雇请的佣兵"彩虹布雷"全灭。寇拉斯三世亦于此战役中战死。据说在此战役中曾出现过前所未见的金色 **MH**。

3007 完成另外的 **38** 台雷德幻像,并且公开天照帝专用的 **MH**"**KOG**"(**KNIGHT OF GOLD** 黄金骑士)。

3008 幻像系列开始开发,卢军(口红)、克洛斯(十字),提洛尔(忍式),以及载有二支破坏炮的超巨型 **MH** 雅克特(猎户)幻像完成。

3159 天照帝突然向邻近的行星亚特拉用兵侵略。

3162 亚特拉星编入 **AKD** 之版图,驻扎 **4** 名幻象骑士。后来亚特拉成为 **AKD** 工厂行星,在此成立宇宙军。

3180 天照帝开始建造星团最大之战舰"威尔"(**WILL**),这艘船是根据巴兰樹博士所留下的设计图制造,又加上了天照帝改良的超光子转换引擎。

3185 "威尔"完成,"大侵攻"开始,国民知道后非常意气高昂。这一年天照帝 **1165** 岁。

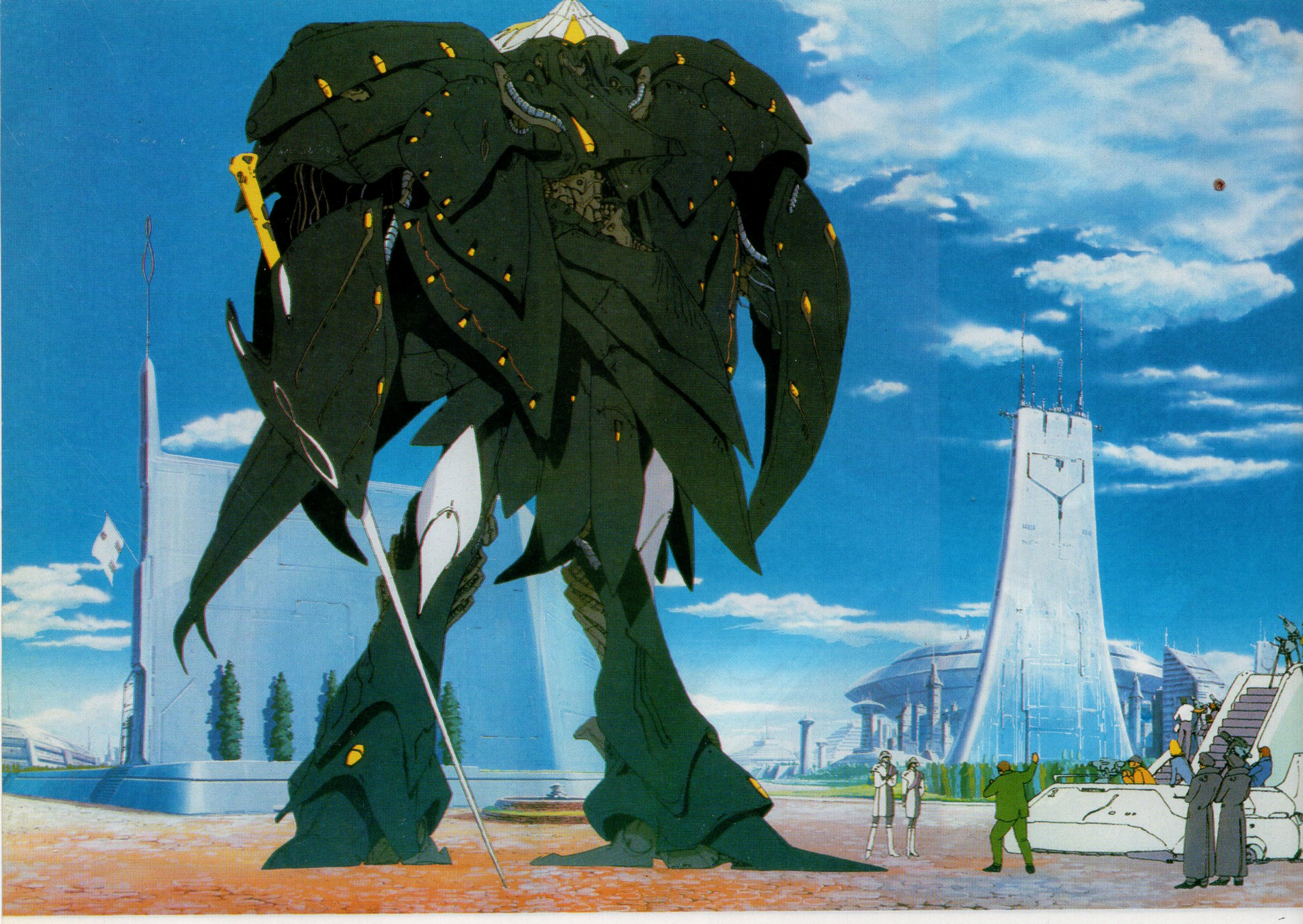
3199 天照对西太阳系的侵攻开始,统治全部星球只是时间问题。五年后战争终结。讽刺的是西太阳系的人得到安定的政治,对天照帝非常欢迎。

3225 史坦特星接近,每一千五百年出现一次的该星并无大害,但接近卡拉米迪时却引起了变化,天照对它对卡拉米迪的影响已在事前预知了。

3230 天照帝邀请卡拉米迪的哥达斯各国加入 **AKD**,但遭到这些历史悠久国家的拒绝。

3234 没有办法的天照只好以武力侵略,期望战争早日终结因此动用了宇宙军。

3238 根据来自西太阳系的天照战略资料显示,此星非常团结,事



情在外表上看来相当棘手，因此在这一年幻像骑士加入战争，天照帝亦驾驶黄金骑士亲自参战。

3239 史坦特游星接近卡拉米迪，引起各地火山爆发，天照帝用强行手段，将破坏炮打入行星的中心引爆卡拉米迪星。但是搁浅的黄金骑士却连同拉克西丝卷入爆炸中，天照则在卷入前被拉克西丝弹射出 **MH** 外。被幻像骑士救出后立刻以耐重力凝胶弹打入拉克西丝沉入的海中，但拉克西丝下落不明。

同年战争终了，卡拉米迪的人们移往亚特拉及佩斯塔可星，反天照帝运动在各地展开。

3333 天照帝得到剩下未攻打的朱诺星同意，即位为星团第一位星团王。

3400 **MH** 之制造由于资源问题而变得困难。

3860 **MH** 进行改良，因为战争常常到了最后变成只有 **MH** 跟 **MH** 的决斗，并且使局势完全逆转的情形也有。

3910 星团各地反天照派的骑士们集结于朱诺，其中不乏赛连、赫尔麦尼等等著名的 **MH**。

3952 天照帝进行最后的侵略，进攻朱诺，同年有一位博斯的使者"阿特洛玻丝"来见天照帝，她取代了"塔"的职务而替天照帝开"帕特拉克歌・幻像"。

3960 朱诺的储君寇拉斯六世经由公主阿塔姮的帮助逃往博斯，以后消息不明。

寇拉斯王朝大王族(寇拉斯、麦斯纳、巴兰卡)离散消灭。

寇拉斯的军团团长——第五代黑骑士格拉德将"裘诺安与可罗索"藏于朱诺的密林中。

格拉德与幻像骑士凯瑞尔・克利沙利斯相斗而死。

天照帝的联合王国完全成立。

阿特洛玻丝嫁给幻像骑士中的尤庞得拉。

3967 天照帝开始隐居，第四代罗格纳亦同时失踪。

幻像骑士 **25** 号的尤庞得拉成为第一号，代替天照帝执政。

3968 寇拉斯王朝麦斯纳家的幸存者伦卡公主，生下公主蒂吉娜，同年蒂吉娜父母双亡，下落不明。

3998 天照帝发现 **Fatima** 的寿命已到尽头，遂将主要的 **Fatima** 予以冬眠，而用新一代的"内藏式无形态 **Fatima**"替换。**MH** 之寿命也到终点。现存的骑士只剩下三百名，剩下的 **Fatima** 也不到二百名……处于非战乱的时代，又只有一个国王，他们的数量会自然减少。可动的 **MH** 只有一千五百台，该年开始了尤庞得拉的恐怖政治。

4044 蒂吉娜・麦斯纳(蒂吉娜・英雷特)到达博斯星。

4050 蒂吉娜遇到寇拉斯六世(拉贝尔)，两人加入反天照帝运动。

4061 寇拉斯回到朱诺星，看到驱除反天照帝军之 **MH**，因而想到成立骑士团。

4062 寇拉斯入山修业九年，最后向一对父子接受骑士教育。

4075 发现裘诺安与克罗索，反天照帝之 **MH** 增至三十台。

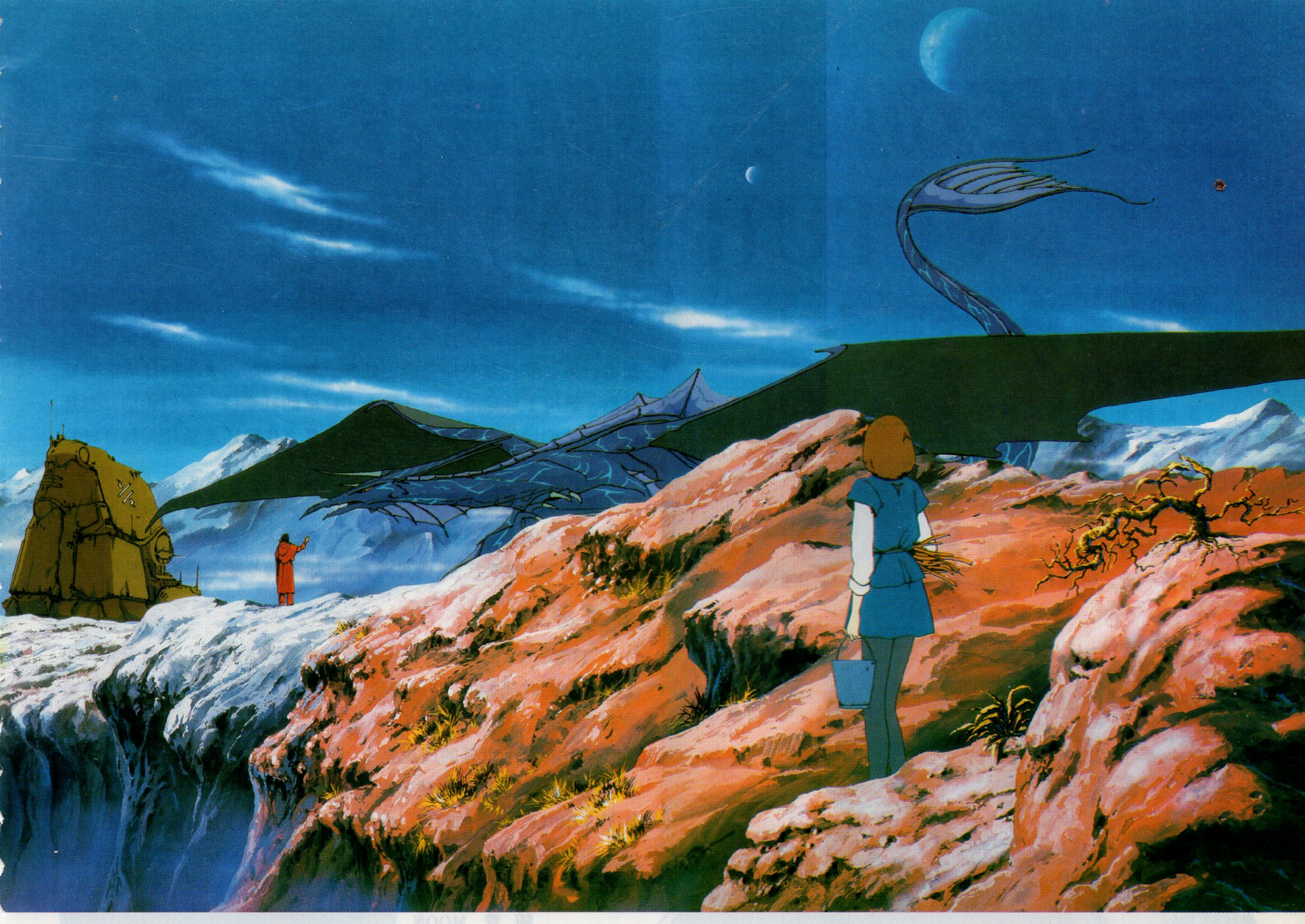
4076 结识维・路兹，他或许是从前亚特拉米逊路兹大总统的后代。

4080 朱诺内战开始，寇拉斯六世成为朱诺之代表，同年发表王位宣言。

4082 天照帝的新兵器飞行 **MH**"汪达史卡兹"因为一名幻像骑士的倒戈而到了寇拉斯的手里。

4088 隐藏在各地的骑士带着 **MH** 及 **Fatima** 出现在寇拉斯处。

4090 寇拉斯军解放博斯，由于尤庞得拉的政策失误，**AKD** 一个接一个崩坏，但天照帝并不管束尤庞得拉。



4093 蒂尔塔·贝伦内战开始。

4099 AKD 象征之空中宫殿崩坏。

4100 寇拉斯与克罗索驾驶裘诺安与尤庞得拉、阿特洛玻丝的帕特拉克歇·幻象相斗,尤庞得拉死亡。同年,天照带领十万蒂尔塔·贝伦·古利斯王国的国民及幻像骑士乘坐"威尔"(WILL)离开星团。当然,并不是逃走,而是寻找拉克西丝。真是不知搞什么名堂的光之神。

4101 寇拉斯六世解放星团,MH 因寿命的关系,一个接着一个不能使用,骑士和 Fatima 也一个个地消失。

4103 寇拉斯六世与蒂吉娜结婚。

4255 寇拉斯六世去世。

4300 再度成为乱世,进入更原始的世界。

第 3 部

5899 黄金骑士包裹在陨石中掉落在某星上。(此陨石乃卡拉米迪星爆炸时产生的熔岩所凝成。)

6599 拉克西丝醒来,与黄金骑士参加其他星球文明的战争,结束后由于难以处理黄金骑士多余的能源,再度进入时光隧道,下落不明,此后她不断重复着这些事。

6787 拉克西丝到达奥林帕斯星,KOG 因为次元不同而不能动,拉克西丝和奥林帕斯星的生化电子兵器 Immpelune 共同战斗。与帕尔娣娜及阿波罗成为好友,是位了不起的女神。

6800 天照制造 MH 高特幻象,是个不需要 Fatima 的 MH。

6850 在各处不断和各星的人接触。

7199 拉克西丝到过机械化星,修理黄金骑士。

7281 和未来的人们谈话,他们或许是未来的玖卡星团的人民。

7343 拉克西丝突然出现在公元 1945 年地球的波兰。将黄金骑士藏在波罗地海中。同年四月参加柏林攻防战。五月七日来到法国,然后在波罗地海中长眠。

7451 拉克西丝在地球公元 2187 年醒来,靠着 S–D 罗格纳及卡琳的力量回到宇宙。

7563 拉克西丝到达 2043 年的玖卡星太阳星团,出现在古利斯王家的王子当时 23 岁的天照帝面前。接着离开星团。

7777 在绿之星"幸运"上拉克西丝和天照重逢。同年,两人结婚。次年,生下卡莲。是为超人类始祖。

原文资料

作者:小孔
期刊:1997 年 12 月号
长度:10 页
字数:21500 字
图片:43 张

责编回想:当时编辑这篇文章的时候,我还没有看过"五星物语"这部作品,所以在安排图片及设计版式方面实在是很头痛。幸好后来的成果还算令人满意,基本上没有留下遗憾。原文附有"五星中毒症状",因版面限制未能刊登。

其实直到今天,国内真正看过"五星物语"的人并不多,所以大部分人提起"五星"的时候,谈论的内容也经常是来自小孔的这篇文章,本文在许多网页上也被一再转载。我本人真正接触"五星",是从 1998 年春天看到"五星物语"的全 8 卷单行本开始的(目前已出版第 9 卷)。上述年表中的故事其实永野护并未一一进行描绘,真正详细讲述的只是其中的几段而已。像"五星物语"这样时间跨度如此之长的漫画以前从未有过,而其中所包含的思想对于不同的人来说恐怕会有非常极端的解释。总之,"五星"是一部只属于其 FANS 的作品。

三周年动漫专题补完计划之三

∀(TURN A)高达

这是今年4月才在日本上映的TV版动画，是高达系列最新的故事。目前因尚未播放完毕，所以情节优劣无法评论。因此，本次的补完将只涉及故事背景和关于“TURN A高达”的最大争议——机械设定。

●故事背景

罗兰肩负月之住民的期望，他是为了用自己的肉体证明月之住民适合地球的环境而被送来的少年中的一人。这是月之住民为回到地球而进行的战斗的第一步，可说是一种献身的行为。罗兰顺利地完成了任务，与他一起的少年们自从落到地球后，适应了地球的环境并融入了这里的社会……他们相信，当月球的同伙们访问地球的时候，无论是月之住民还是地球人都可以拉起手来成为朋友。

但是现实无情地打碎了少年们的理想。地球人与月之住民各自的道路是不同的，要让两支小流合成一条大河，也许冲突将不可避免。乘上MS的罗兰，虽是月球人，但却成为地球上最强的战斗力。

MS醒来了

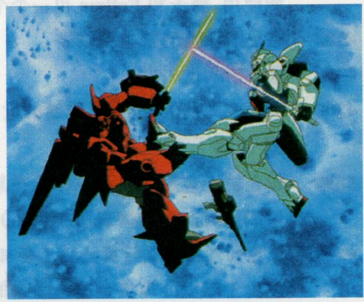
●黑历史

“TURN A”的舞台背景在现今时代的读者眼中，是和十九世纪工业革命的时代相似，在这种科技水平之下，制造MS根本是没有可能的事情。

不过在这个世界的历史当中，原来有一部叫做“黑历史”的“史记”(记载着旧世纪宇宙战争史实的历史故事)，而“史记”当中亦确认了MOBILE SUIT的存在，但这段史实只有极少数人知道，而大部分人都只当它是一般的传说而已。“WHITE DOLL石像”(埋藏着TURN A高达的石像)就是这个“传说”的其中一部分。

随着MOON RACE的入侵及TURN A高达的出现，人们才醒觉这个所谓“传说”原来是千真万确的事实，而今后的剧情相信也会与“黑历史”有着十分紧密的联系。







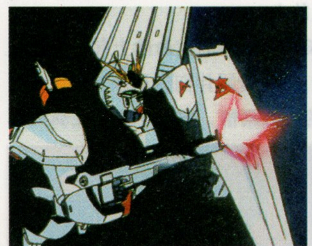
●对于本作时代背景的再论证

“TURN A 高达”已经播出一段时间了，现在我们终于可以肯定这个2345年的世界，是建基于初代高达的U.C.宇宙世界之上的。因为地球“美利沙军”在古迹中发掘了一大群名为CAPULE的水中型MS，而这款MS正是ZZ高达中的AMX－109 CAPULE。根据剧情来推测，剧中人经常提到的黑历史，可能就是U.C.世纪的一段战斗历史，当时的战争可能发展至灭世地步，人类因此失却（或放弃）大部分科技文明，因此在新世界中有非常多被刻意埋藏起来的旧世代战争遗迹。

以主角罗兰的社区为例，该处的人会在17岁时于战争遗迹“WHITE DOLL 白色神像”前举行成人仪式，年轻人会以吸血虫在背上刻上六个印记，他们说这些印记与白色神像（T－A高达?）身上的印记相似。而罗兰开关T－A后，发现这些印记的排列与T－A驾驶座上某种接驳口一样，令人怀疑成人仪式与MS(只有月之民才会称机械人为MS，地球方面称它为白色机械人或者WHITE DOLL，甚至黑历史有莫大关联。

为何会出现地球和月球两族呢？灭世后的人类可能分为两派，月之民方面不打算放弃文明，决定移往月球直至地球生态再生，而其余的人就决定放弃一切战争文明，与地球重新开始。问题是，经过长时间后，地球人已开发出近似蒸气时代的新文明，亦拥有一些火药兵器。所以地球人类可能已经忘记了旧文明，只视之为神话了。

对于发现旧世代MS，有人视之为SUNRISE的“救亡行动”，但希望大家不要期望过高，相信富野不会让罗兰继续去发掘出历代高达，然后组成新高达军队的！（笑）



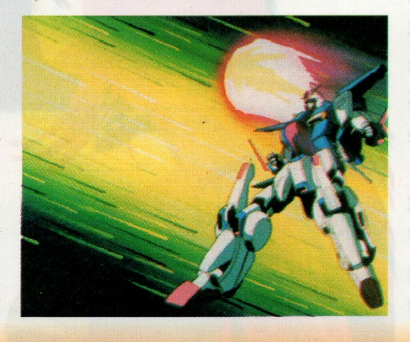


●完全反观众所愿的面目全非的高达！

传统的高达一定要红白蓝，一定要有V型天线，由SYD MEAD设计的T－A有着上述特点，却又是一部令观众始料不及的高达。人物设定方面，安田朗按照故事背景设计出一系列非常有蒸气时代感的人物，高达系列的人物设定每次都会有所不同，所以变化还可以令人接受。观众最为抵触的还是此次高达的形象，这种面目全非的家伙已经完全背离了观众的愿望。

有人说SYD MEAD不懂东方人的美感，不了解GUNDAM在FANS心目中的形象，一时之间SYD好像成了千古罪人，无论你是否喜欢T－A高达，先听听SYD MEAD对T－A的解说吧！

●SYD MEAD看高达，面对20年历史的重压！



SYD MEAD接受了SUNRISE的要求设计一部新的高达，能够设计一部有20年历史的机械人动画，他感到光荣和幸运。相对的，20年历史也是一个重担，它代表这不是一件自由度大的工作，必须按照一定的限制，亦要配合监制的故事大纲。

20年之后，还会有30年……40年……如果今日他仍然按照旧有一套去设计，高达将会如何，所以SYD MEAD的创作意图是想来一个“由零开始”。

因为T－A是一套每周放映的动画作品，所以机械的线条绝不能复杂难画，此外还要顾及商品立体化，所以SYD MEAD一共画过四套草稿才算正式通过。

●富野由悠季对本作的构想

TURN A高达发表后，总监督富野由悠季曾举行过记者招待会解答各人对这套新作的问题，而当中最惹人注目的当然是TURN A高达的机械设定，因为这次制作邀请了外国设计师SYD MEAD参与，而得出来的反应却毁誉参半，那么富野先生又有什么见解呢？

富野：“首先想请大家弄清楚一件事情，SYD MEAD先生是负责机械设计的其中一位成员，而基本上，机械设计的政策是由大河原邦男先生制定。再者，SYD MEAD先生的设计是工业化社会的象征，虽然本能上有些抗拒，但亦接受。”

富野先生对机械设定有这样的看法，那人物设计方面又如何呢？为何富野先生会找来安田朗先生担任人物设计呢？

富野：“人物设计的安田朗，前年在一个偶然的机会之下遇到他，当时他在我面前的色纸上画了一幅画给我，看到后我便决定了以他担任人设。”

●重量级人马演唱“TURN A”主题曲

今次“TURN A GUNDAM”的OP及ED歌曲分别由两位日本乐坛地位超然的重量级人物所担任，他们分别是主唱OP“TURN A TURN”的西城秀树及主唱ED“TURN”的谷村新司。富野监督之所以找这两位巨星出马，主要是因为他们具有号召力，同时富野也希望这次的OP及ED可以摆脱一般的动画歌曲风格，更确切的说应该是希望歌曲能完全没有动画的味道。

原文资料

作者：KING、AKIRA、雪鹰
期刊：1998年3、4、5月号
长度：19页
字数：61000字
图片：84张

责编回想：共分三期才连载完，三位作者（尤其是KING）对本文倾注了极大的热情。印象最深的是新年过后的初四那天，看着KING在寒冷的办公室中奋笔疾书……此外，对于本文文字的流畅生动也是极为满意的。

就现况而言“高达”无疑是富野由悠季创作生涯中最成功的作品，在富野原先的构思中，高达的“主菜”MS机械人其实只是一些2.5公尺的装甲服（“STARSHIP TROPPER”，即近年被好莱坞翻版成电影的“星河战队”，而SUNRISE亦曾翻版成动画，名为“宇宙的战士”。灵感源自ROBERT A. HEILIEN原作小说“STARSHIP TROPPE”中的装甲服）。故事亦较注重人物描写，当时赞助商认为巨大机械人会更卖钱，MS才演变为20米高的机械人。而富野合理化的概念，加上大河原邦男的划时代设定，竟然开辟了所谓的“REAL ROBOT时代”，因为庞大的机械背景设定而成为高达FANS的人更是非常之多。MS的设计在机械人动画史中实在有着永不动摇的崇高地位，但试问有几个人真正喜欢高达的故事剧情呢？我本人不是一个高达FAN，但是却十分喜爱KING等人所撰写的“机动战士高达百年史”一文，或许有很多朋友也有同感吧！

三周年动漫专题补完计划之四

MACROSS 7(OVA)



“FIRE BOMBER”乐团的主唱巴沙那不告而别，离开了MACROSS 7船团，他要给自己一个轻松的假期。

在银河边缘的67惑星域，有一颗颗小小的梳拿星。每年固定的时间，“银河鲸鱼”就成群地向这里回游，成为一个著名的景观。所谓“鲸鱼”并不是指那些海洋中的哺乳类。“银河鲸鱼”是一种类似大型真菌的植物体，在它们的身体里充斥着大量的能量体，是上佳的宇宙船燃料，也因此它们成为偷猎者竞相追逐的目标。在梳拿星的回游季节里每年都会有大批的偷猎者赶来，为了利益，他们不惜与当地宇宙军战斗，驾驶着老旧的变形战机（多是VF－1）冲向鲸群。就在这样一个多事的季节里，手拿吉它的问题少年来到了梳拿，他就是“火炎轰炸机”的巴沙拿。

警备队的女军官玛莉亚，可爱的当地少女艾玛，这对性格截然不同的姐妹最先迎接了大名鼎鼎的歌王（一个给了他一枪，另一个则把他拖回家去疗伤），但真正吸引巴沙那的却是她们的父亲格拉威，还有那条特别的鲸鱼。

独臂的捕鲸人格拉威是巨大化的杰特拉帝人，之所以保持巨人的身材是为了捕杀一条特别的鲸鱼（在当时，已经很少见到巨大化的杰特拉帝人）。格拉威告诉巴沙那，银河鲸鱼并非像传闻中那样是无意识的植物生命体，它们有着人类无法理解的高智慧。特别是其中一条最大的白鲸，它永远在队列中保护同伴，格拉威的妻子就是在参加捕鲸时被它杀死的。多年来，格拉威一直想要杀死它。

丛林深处，格拉威父女和巴沙那一同来到了“鲸鱼的坟场”，在这里有一幅几千年的古代壁画，上面描绘了鲸鱼回游的场面。在下面有一段古代文字，原来鲸鱼每年回游是来为同伴送葬，他们中活满七千岁的要降落在这个坟场化为无机能量，而白鲸则是同伴的守护使者，他违背了七千岁的规律已经活了几百万年之久。

“你看过那家伙的眼睛吗？”格拉威深情地说，“那家伙的眼里充满了孤独和迷惑，几百万年他不停地目睹着同伴的死亡，却必须继续守着与种族定下的约定，为自己的不死而迷惑，我一定要用我这双手带给它渴望已久的死亡，它也一定正在宇宙中期待着我。”

鲸群来了，警备队远远地保护着它们，捕鲸者们也成群结队的来了，他们发誓要杀死白鲸。正当双方激烈战斗时，两位不速之客肩并肩冲向了白鲸。“只有我能杀死你，你一定也在等这一刻吧！”格拉威大吼着握紧了手中的枪矛。“别傻了，想死的只是你吧，我要让它倾听我的歌！”巴沙那毫不示弱，在VF－17的座舱中弹起了他的吉它。并用战机紧紧架住了身穿战斗服的格拉威。“放开我，我要杀死它，它想我跟它决斗，想我杀死它。”“别傻了，它并不想死。”“我理解你的心情，在同胞中拥有最强的力量却不断失去宝贵的同伴，我不会让别人杀死你的，我一定要把你从这种痛苦中解救出来。”格拉威眼前浮现出死去的妻子，坚定了自己的决心。丧心病狂的捕鲸者打出了破坏弹，强烈的爆炸并没有杀死白鲸，奇迹发生了，白鲸开始唱歌，所有的人都惊呆了，巨大的白鲸正在和着巴沙那的旋律唱歌，望着这一幕，格拉威终于明白了鲸鱼的心。

三条鲸鱼坠落墓地，为它们长达七千年的生命画上句号，能量传遍星球，一条光道伸向宇宙深处，指引着同伴们返回家乡。

这就是MACROSS 7 OVA版的大致剧情，按照一年前在典藏本





上做的约定，绯雨把它介绍给大家。故事设定多少借用了一点儿麦尔维尔的《白鲸》，若是单独来看，是个还凑和的短篇，但一想到也算是MACROSS系列的一作，就格外的不舒服。“除了漫画《TRUSH》以外，其它的《MACROSS 7》作品，无论是TV，还是OVA都不应该算是MACROSS系列的东西！”这是绯雨抱持多年的偏激看法。这样一个商业性应时之作与MACROSS系列的主题和氛围简直是格格不入，TV版散乱的故事情节好像一个MTV SHOW，而这部OVA又用了这样一个与系列毫不沾边的故事（放在《星际旅行》里倒是挺合适的）。让人看后有一种哭笑不得的感觉，并非是不好，只是硬把它扯到MACROSS里来，实在是牵强得很。“FIRE BOMBER”的FANS对不起了，这是绯雨真实的看法。

还有一个要补完的是《FLASH BACK 2012》，这是当年剧场版推出后所制作的明美音乐集，在里面收录了TV版和剧场版的多首歌曲及数首原创作品。在这里，我们可以充分享受饭岛真理的甜美歌声。这里所说的TV版是日版的《MACROSS》并不是在我国播放的美版《ROBOTECH》，所以没有深受我国观众喜爱的那些，为敌视尖美国观众口味而添加的歌，像“WE WILL WIN”（明美在决战时的歌）那些曲子是听不到的。结尾处“天使的绘具”一曲使用的动画完全原创，描绘了明美多年以后旧地重游的场景，感人至深。片中出现了许多新颖的设定，如大型移民船和新式的战斗机。特别是一条辉驾驶的那架有鸭式翼的VF－4更是获得了普遍的好评。



“超时空要塞”无疑是一个成功的动画系列，美树本晴彦也正是由于1982年的“超时空要塞MACROSS”而一举成名。音乐、爱情、科幻等吸引人的要素在这部作品中汇聚，这种创作手法对后来的同类动画影响之大，连原作者也是始料不及的。林明美这位角色可以说是动画史上的一个传奇，她那动人的歌声几乎令所有观众都从心底里相信这其中真的拥有连外星人都能被感化的力量。绯雨焱的“超时空要塞特集”一文用生动活泼的文字将这个动画系列做了十分抒情的介绍，有很多精彩的评论颇值得回味。

原文资料

作者：绯雨·焱
期刊：1997典藏本
长度：14页
字数：29800字
图片：88张

责编回想：把大家都熟悉的“超时空要塞”进行系统化的回顾，这本身便有一定的困难。事实证明，后来的效果还算不错。遗憾的地方是当时使用的图片不算清晰。

喂！喂！（敲话筒）现在说话的是小PAN，有一段时间不见，你们过得还好吗？真快呀，一眨眼的功夫已经过去三年了，三年来一直被BLUE和KING他们期负，真是好苦啊。不过总算是有了一个出头的机会，PAN今天不是为了酸溜溜的发感叹而来，只是为了代他们履行那最后一个诺言，拉近距离？好说，放心吧，不会让你们大家失望的，PAN保证会把他们拉到零距离让你们观看，近到看清他们脸上的每一块马赛克为止，从性格爱好入手：诱捕、猎杀、剥制标本甚至贩卖，PAN会向大家提供完整的编辑档案，给大家呈现他们100%的生活原貌。完全披露编辑部生活内幕，在打开这份绝密档案之前。请你务必抛掉所有的梦想和希望并准备好呕吐时用的小盆，因为你们将要接触到的是赤裸裸的真实。

首先为大家提供的是——

统计无敌！编辑部之“最”

编辑篇

最喜欢PC Game的编辑：ANGEL（因为被禁止触摸家用机）
最喜欢3D对战的编辑：默文（“SOUL EDGE”高手）
最喜欢2D对战的编辑：E. T（恐怖的连击派）
最喜欢RPG的编辑：BLUE（显得有深度）
最喜欢AVG的编辑：ANGEL（我是粗人。）
最喜欢SLG的编辑：DRAGON（因为是军事爱好者）
最喜欢足球游戏的编辑：DRAGON（因为是球迷）
生活中最不爱运动的编辑：DRAGON（因为是懒鬼）
最喜欢“心跳”的编辑：DRAGON（单身者的憧憬）
最喜欢“热舞”的编辑：默文（因为有舞伴）
最喜欢“SAGA”系列的编辑：E. T（这里有我的青春。）
最喜欢漫画的编辑：BLUE（“青少年流行文化”是一体的！）
最不喜欢漫画的编辑：默文（我是被文学俘虏的人......）
最喜欢看电影的编辑：BLUE（我来背一遍电影发展史吧。）
最不喜欢看电影的编辑：默文（说过了，我只爱文学......）

作者篇

写字最多的作者：雪鹰（数一数，吓死你）
化名最多的作者：东行＝赤军＝少昊（无聊人的无聊习惯）
出现频率最低的影子作者：AKIRA（三年中出现过三次）
出现频率最高的泡沫作者：PAN（经常被拉来做义工）
最有势力的作者：桑桑（我是领导一个学院的女王！）
最没势力的作者：PAN（为什么总是我被欺负！）
最早签约的作者：雪鹰（这就是元老）
最新签约的作者：杨薇莉（请，请多多关照！）

综合篇

作者最多的文章：“高达百年史”（KING，雪鹰，AKIRA），“天空的镇魂歌”攻略（雪鹰，小孔，杨薇莉）
连载最长的文章：桑桑的“焚琴煮鹤，笑谈宫崎”连载五期记录（笑：呵呵，人家是女王吗。）
评价最高的攻略：AKIRA的“樱花大战”、雪鹰的“梦幻模拟战”
评价最高的专题：AKIRA的“EVA·G·补完计划”
销量最多的书：“梦幻总动员”（竟然不是游戏类的？）
大家最喜欢的书：“97典藏本”
编辑部说话最有效率的人：主编（一个字“做！”，大家就叮叮咣咣忙上俩礼拜）
酝酿时间最短的书：《格斗秘笈》（一个月）
酝酿时间最长的书：这本增刊（三年）
最令人遗憾的杂志：1997年11月号（因为杂志首次增加彩页，但其装订顺序却反了）
最令人欣慰的杂志：1999年1月号（栏目重新划分，附送别册，此次的变革受到了读者的好评）
彩页最多的书：《梦幻总动员》（160页彩页）
彩页最少的书：《秘技宝典·续》（彩页＝0）
页数最多的书：《格斗秘笈》（32面彩页，240页黑白，还附送了32页的别册）
页数最少的书：《电子游戏技巧3》（8面彩页，120页黑白）

其它篇

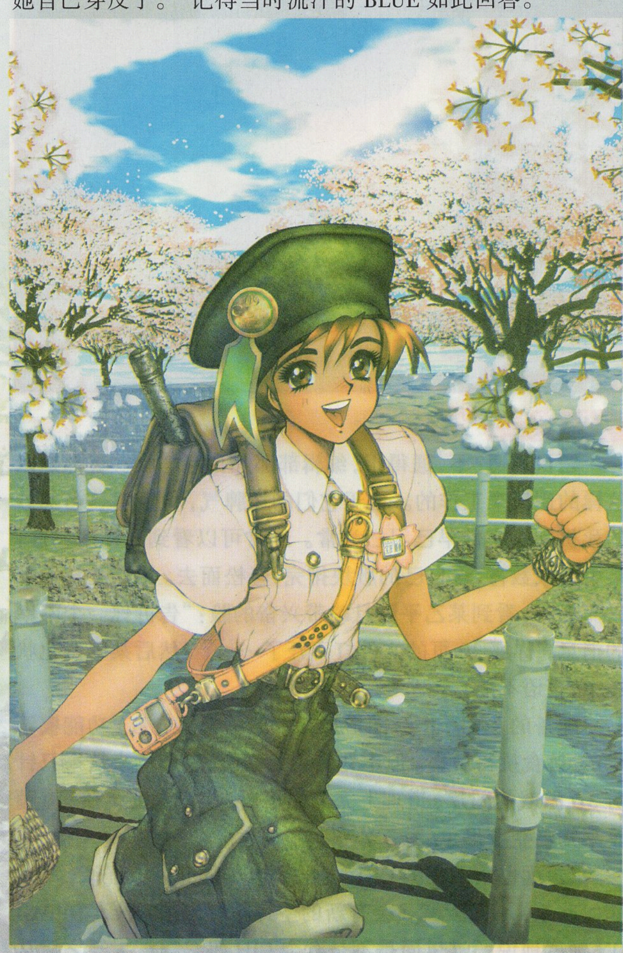
最喜欢吃的：BLUE
最能吃的：DRAGON
最憧憬睡眠的：BLUE
最善于睡眠的：E·T（无论何时何地都能睡着）
走路最多的：E·T（因为家住得最远）
走路最少的：BLUE（因为不喜欢动）
购买原版盘最多的：E·T和DRAGON
购买原版盘最少的：ANGEL（从来只去中关村）
写字最快的：BLUE（只有自己认识）
写字最慢的：ANGEL（只使用电脑打字，可惜只会用拼音）
最爱说的口头语：贵了
玩“街霸”最无赖的：NIUNIU（只用真豪鬼）
玩格斗游戏最热闹的组合：KING和BLUE（不仅手上忙，嘴里也在不断战斗）
最爱使用连续技的：PAUL和E·T
最不爱使用连续技的：BLUE及其弟子绯雨·焱（同属“星宿派”门下，打法以“实用”为主）
玩游戏最细致的：E·T及其死党“李×”（经常爆机记录为100小时以上）
玩游戏最投入的：DRAGON和NIUNIU（玩“足球”游戏的时候经常会争得面红耳赤）
最喜爱收集游戏周边的：DRAGON（经常为此付出高昂的代价）
说话最多的：ANGEL（总是不分场合、不分时间去“教导”别人）
说话最少的：NIUNIU（要翻译的东西太多而没有时间说话）
花钱频率最高的：BLUE（经常买零食）
花钱频率最低的：ANGEL（经常为了电脑升级，而一次性用尽了一年的积蓄）
编辑们最大的愿望：放假
编辑们最大的悲哀：没有好的游戏（不仅自己没得玩，更无法去写攻略，而完不成工作就必然会被扣工资……）

经典穿帮镜头

错误是可以避免的，误差却多多少少总是存在。尽管每天脑子里总是紧紧绷着一根弦；心里默默地叨咕着“不要出错，不要出错……”但一个不留神，还是难免闹出笑话，既然摔倒了，就不必遮遮掩掩，与大家一起笑笑，爬起来继续赶路。共勉之余，以此为鉴。下次，不会这么容易跌交了吧！

① 平行世界的美少女

99年2月号的杂志封面，是士郎正宗笔下的美少女。仔细观察一下她胸前的名牌和帽缀就会发现：上面的字通通都是反的，难道说，真的是来自相对平行世界中的人吗？答错了。事实是BLUE在做彩页时把图贴反了（本来女孩子是向右奔跑的）。最先发现这个问题的，是桑桑和乔乔她们。“这是她自己穿反了。”记得当时流汗的BLUE如此回答。



② 买一送一的双鱼座

三月份的漫园别册上《非常美少女》栏目发生灵异现象。不愧是双鱼座，3月份的美少女们全部修习出“DOUBLE”特能，变成了双胞胎。不愧是深爱着绫波的BLUE殿，出错都出得这么有美感。对绫波的执念使他终于领会了量产一切美少女的能力。“喂！BLUE！，给PAN复制几个使徒吧？”“开，开什么玩笑，这明明是印刷厂出的问题……”BLUE仍旧一边流汗，一边手忙脚乱地解释。

③ 时空漂流记，美公战秦琼

98年9月号的编排工作刚一展开，BLUE就紧急跑到香港去参加书展。PAN代他排了一期漫园(完全是义工啊！)。在介绍“W”剧场版“未完的华尔兹”时，从不看高达的PAN犯了一个可以原谅的小错误：贴了一张“08MS小队”的图。一张小图而已，在外行人看来完全无伤大雅吗！主角的名字也很像，但是却一直被KING他们没完没了的揶揄嘲笑。呜……我恨高达！





④ 谁偷走了雪鹰的360部动画片

99年1月份“红茶馆”。万众瞩目的时刻，在经过长久的等待之后，电玩界最有名的姐姐闪亮登场！不愧是雪鹰姐，收藏了这么多的好东西。有40多部动画片呢，什么？！40？。不对吧，这也太土了，要说400还差不多，难不成是发生了失窃？现在终于真相大白：小偷就是默文！他在编辑时偷走了一个零……



④ 日文教室里的睡虫

老一点资格的读者一定记得在97年初时，曾经有个小栏目叫“日文教室”，主讲是KING，记得当时KING白天总是四处乱跑，神龙见首不见尾。只有到了深夜才拖着疲惫的脚步来加班（吸血鬼的名号由此而来），坐在电脑前一边排版，一边和眼皮战斗，时不时就把脑袋顶在屏幕上小睡一会儿，好像一只大磕头虫，结果可想而知，许多“低级错误”就这样诞生在了教室中。记得有一次中日文对照表没有对齐，结果KING收到全国各地雪片般的来信，许多读者朋友善意地向他指出“这个词不是这个意思，而是……”弄得KING哭笑不得，真真是糗大了。



在这个世界上还有许多科学不能解释的东西存在。说起"神秘事物"不必马上联想"UFO"或是"大脚怪"什么的,仔细观察一下,其实就在我们日常的起居生活中就有着这样或那样的"不思议",编辑部也是如此。大家在繁忙工作之余,苦中作乐,以笑代哭,将这种种"灵异现象"总结出来做为茶余饭后的谈资和消遣。"永远也打不开的土星盖?""会咬人的原装手柄?!!"不是,不是,没有那么邪乎,只是很生活的一些琐事而已,事不关己的看来也许不足道也,但置身于其中的看来却着实别有一番滋味。所谓"编辑部七大怪谈"大抵如此,世上那其它许许多多的"怪谈"也大抵都是如此吧。

怪谈之一:有人格的 PS

泛灵论说万物中皆有神灵,换言之灵魂存在于万物之中,那么如果对你说游戏机也有人格思想你会相信吗?

编辑部目前服役的机器中,有一台名叫"60"的 PS,之所以叫它"60"是因为它独特的生活习惯:必须要呈 60°角站立时才肯工作。无论风吹日晒,不论使用者脸上的阴晴圆缺,只要不是 60°一概不予工作。任你百般"严刑拷打"绝不读半个信号出来,执拗程度非同一般。不光是它一个,编辑部还曾经有过"盛装的夏威夷"(必须除掉机壳,裸露工作的 PS)、"比目"(必须倒扣在桌面上工作的 PS) 等许多个性机型。由此可以证实游戏机真的是有思想的。所以如果有一天,你半夜里听到厕所里有奇怪的响动,千万不要惊讶,说不定你心爱的 PS 正在那里对着镜子刷牙呢。



怪谈之二:只追 BLUE 的大丹犬

连 PS 都有人格,狗就更不用说了。

院中某户饲养了一只大丹犬,虽样貌孔武有力,但性情温顺,从不伤人。但不知为何,此犬对 BLUE 一直是情有独钟,每次见到他都异常兴奋,又嗅又抓弄得 BLUE 十分狼狈。结果每天上班时都会出现"人兽竞速比赛",场面激烈,甚是有趣。大家在背后咬耳嚼舌,大致提出三种假说:

① BLUE 家养猫,而且还是"缠"在腿上就不下来的"蛇猫"。日子久了,身上难免有些猫味。偏偏狗天生喜爱追猫;再加上 BLUE 素有"龙猫"的绰号,形神味兼备,猫当然要追。

② BLUE 嘴馋,平生最喜美食,整天拿着《购物指南》一类的刊物与 DRAGON 一块密切注视京城饮食业的最新动态,常常在加班后偷偷去吃好东西,日子久了身上自然有香味,再加上都喜欢吃肥肥厚厚的火腿肠,结果再次形神味兼备,当然更要追了。

③狗本来是公主,结果被暗黑魔导士施加了诅咒,那个邪恶的魔导士就是……呸呸,这个太离谱了,究竟如何大家自己去判断吧。



怪谈之三:"挑食"和"妈妈"

题目不通?不,通得很,编辑部那几台鬼电脑一直都是以这样的逻辑来工作的。由于它们的坏脾气,大家对莫名其妙的死机和丢文件早已习已为常。经常可以看到这样的场面:某甲连战数宵,将自己的版块排完,轻松而去。第二天早上乘兴而来时,看到某乙平静且略带兴奋的脸:"告诉你一个不幸的消息,你那 30 页的文件打不开了……"(然后某甲石化状态中,言语不能)

配备的"截图卡"(图形捕捉卡的编辑部方言)功能极不稳定,挑食挑得厉害。但不知是否为巧合,发起病来从来只针对 3D 游戏的图片,道理上完全说不通,实在是匪夷所思(顾及某知名企业形象,暂不公布其厂商)。

"永远也杀不完的 CIH"是关于电脑的又一大怪谈,不论如何砍杀,不几天就又会有新的生力军冒出来,以致 DRAGON 疑惑地说:"这里面是不是有个 CIH 妈妈啊?"大笑之后从此便将缉毒工作戏称为"母巢战争",但尽管如此,那个神秘的 QUEEN 至今也没有被找到。

怪谈之四:灵感之手与 PS 连环谋杀案

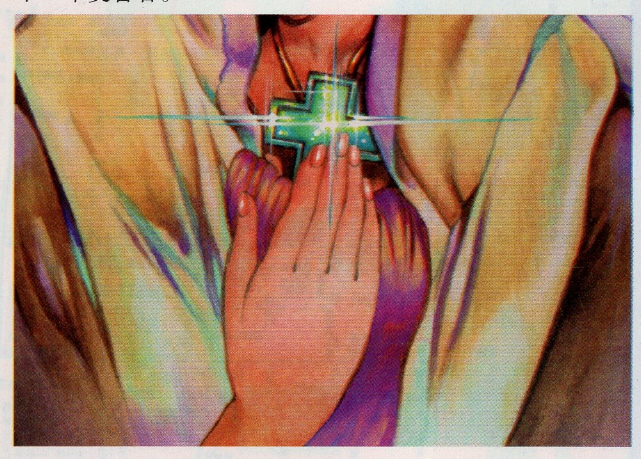
在编辑部的各位问题成员中,ANGEL 是很特别的一个,在这个大家都钟情于"热舞"和"幻想"的浮躁年代里,唯他一人沉浸于 PC 和 AVG 中不能自拔,终日坐在电脑前玩着不知名的美版游戏,口中乒乒乓乓地念念有词,然而就在去年圣诞节前后的三天里,他却干出了编辑部有史以来最大的灵感

事件——PS 连环谋杀案。

第一个受害者是“60”，ANGEL 用它开了一会儿车，它就停止了机能，60°也好，90°也好，无论摆成什么姿势也转不动了，十分钟后，默文的 PS 又莫名其妙地被烧掉。但目击者称：“没有违章操作。”

第二天，为了不耽误工作，BLUE 和 E・T 不约而同的从家中搬来了自己的 PS，两人相视一笑，心想这下可有救了，半个小时后，两台 PS 又先后死在 ANGEL 的手里，据目击者称依然是没有违章操作。

现在 ANGEL 已经被禁止触摸 PS，他的“灵感之手”也被封印，每每有人问起此事，他总是尴尬地笑笑继续闷头去玩他的 PC，但谋杀的原因至今也未查清，说不定哪天就会出现下一个受害者。



怪谈之五：会多出东西的邮包

编辑部购买资料一般有三种途径，一是在“中图”订阅，二是直接派人去日本、香港购买（季节性行为），三是让 DRAGON 的好友，长驻日本的采购员 X 购买后用特快邮包寄回。由于所购之物甚杂（画集、设定资料、游戏、光枪……），每次 DRAGON 都要在电话里念上一大串的目录，牵涉到的厂商、书店之多，任谁听了也头大。结果灵异事件再次发生，BLUE 要两本士郎正宗画集，结果只来了一本。买街霸设定资料集却寄来了草雉京和八神庵。更可怕的是经常“多东西”。有一次邮包打开后，DRAGON 眼睛一亮，一眼看见一个刻有克劳德图案的 ZIPPO 火机，还以为是买什么东西附赠的礼物，遂大笑着据为己有，结果一打电话就傻了，“不是你要的吗？专门跑去买的。”X 在电话另一端平静地说。“知道了……”DRAGON 更平静地说了一句，挂了电话。然后 DRAGON 自己掏腰包添平了公款，吃了一个月的泡面。半年之后火机上的防旧膜被兜里的钥匙划破，14800 日元（约合人民币 1000 元）的 ZIPPO 看起来和 100 块钱的 ZIPPO 没什么区别了。为此 DRAGON 把自己关在厕所里，咚咚地捶墙。“幸好不是凌波丽的火机！”BLUE 暗自庆幸自己的走运。

怪谈之六：破坏鬼绯雨・羰

ANGEL 有能破坏任何主机的“灵感之手”，绯雨则具有无意识破坏一切生活用品的能力。勺子和筷子被弄断，碗和杯子也笨手笨脚地摔碎过不少。但最最不能让人容忍的就是他的坐姿了，像 KING 一样，绯雨总是习惯让凳子“双足点地”（有的时候甚至是“金鸡独立”）。经年累月死在二人屁股下的椅子没有一个连也有一个排了。就连吃饭用的圆桌也不能幸免，被不老实的绯雨一屁股坐塌。当真是“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”。如果有一天你来编辑部参观，在门廊处会首先看到一大堆支离破碎的椅子堆在墙边，这就是“凳子冢”。它向每一个人哭诉着绯雨和 KING 的暴行。算到两人的帐上，这可实在是太过份了。

怪谈之七：恐怖的三大男高音



“任何人都有权爱好，但当爱好影响到别人的生存时爱好者就应该被消灭！”（选自《编辑部语录》）这是编辑部终极绝灭禁断武器。任何不幸听过且活下来的人都会明白 PAN 说的毫不夸张。所谓三大男高音就是默文、ANGEL（又是他）和 NIUNIU（爱好音乐和永濑丽子的日文翻译）。三个极度爱好歌唱却又丝毫没有乐感的人在宿命的感召下相会编辑部，缔造了属于他们的恐怖传说。编辑部从来有一个不成文的传统就是在每个月工作最后完成的那一天出去小聚一下。一般来说大家总是要抓紧第一手时间尽可能地吃东西，因为一旦三大男高音吃得差不多，要一展歌喉的时候，任何人也就别想再吃下东西了。三个人各自占住几个音区，各唱各的，同时唱着三个版本的《水中花》（歌词是谭永麟的，曲调完全是三首新歌。）更可怕的是 ANGEL 不用话筒在音量上就能和另两人并驾齐驱。BLUE 等人一开始就要求服务生小姐关紧门窗出去躲避。但出于敬业，她还是站在一旁，脸上始终戴着职业的微笑。但当 ANGEL 终于拿起话筒和默文高歌一曲“纤夫的爱”时，小姐一下就崩溃了。（低头转过身去，从抖动的双肩来看不是大笑就是大哭。）结果是不到一刻钟的功夫各个桌的客人全都结帐走人。除了三个人之外，其他的人全都低着头假装不认识他们。

像以上谈到的所谓“七大不可思议”，其实都是些很生活化的小插曲，只要各位留心观察，在你身边类似的事情恐怕也有很多。一成不变的生活规律、节奏紧张的工作学习，或许已经使你丧失了原有的幽默与轻松。我们编辑此文的目的其实是在希望能够让更多的朋友和我们一起乐观、通达地面对生活、面对一切。

完全猎捕手册

"不会吧，你，你就是 KING?!?""什么?，你是 BLUE?!!""你真的是 E·T?""呜……妈妈，我好怕 DRAGON 怎么会是这样的……"

你想见到编辑吗? 你想看他们吃饭，走路和睡觉的样子吗? 你想和他们聊天吗? 你想亲手砸碎自己的美好憧憬吗? 可以，现在这些都不再是梦想。这份完全猎捕手册将会指引你在茂密的钢筋混凝土丛林中穿行。一个脚印、一个吃剩的汉堡，任何蛛丝马迹都不要放过，紧紧抓住这些线索，我们将把他们一网打尽，这份全面、系统的手册将会完整地为你展现各位编辑的分布活动范围以及某些习性，相信会为你的追踪抓捕工作提供帮助。

学院路

98 年底再次迁移，终于可以独门独户的单过了。一切都已经轨道化，但并不固定，大家还都在努力，不断改进，不断创新。经常出入的人中，除了"游戏达人"外还多了许多"漫画战士"，藉着"漫园"和《梦幻总动员》，杂志进一步注重全方位的"青少年流行文化"。路还很长，远没有走完呢，ANGEL 的家就在附近，可以捕捉。

中关村

遍地是 CPU 和卖盘小贩的中国硅谷，编辑部装电脑、购买工具软件及配件必来此地。所有支持正版软件事业的有识之士都要来噢。

花园路

96 年 7 月《电子游戏与电脑游戏》在此草创，在 FIRE BOMBER 的激昂乐曲声中(创刊号封面)，一颗幼小的心脏随着节拍缓缓开始跳动，一声强似一声。至 97 年底，编辑部一直都在这里，大家跌跌撞撞，学步而行。

北太平庄

这里一度是北京最繁华的漫画集散地(现已拆迁)，过去编辑们不定期的会来到此处的书摊购买自己喜爱的漫画、小说等等。现在虽说摊位都已不见，但过去的卖书者都散布在马路两边的胡同中，只要是老顾客相信对此会十分熟悉。

清华大学

加了一大串定语的学府称谓可以免去，这里是桑桑学院的所在地。包括理事长桑桑 内 90% 以上的成员为女性，除去少女漫画和 BL 外，这里的另一个特产是极度泛滥的女权主义灾难。PAN 发誓决不再去第二次的地方，奉劝各位男性同好，及时止步，才是上策。

新街口

新街口这里有一个小小的五金店(里面有一个小小的游戏专卖柜台并附带一个胖胖的老板)。多年来这里一直是"道"上朋友聚会的地方(戏称为"新党")，编辑部的诸位魔神经常聚集在这里发动六位一体的纸牌法术。BLUE、FOX……很多人都住在附近，目标锁定，射击!



A 西直门

龙之穴 1 号，DRAGON 的老巢，抓捕机率 50%。

B 友谊宾馆

龙之穴 2 号，DRAGON 的小巢，抓捕机率 50%。

白颐路

KING 就潜伏在附近的万寿寺北里，以这里为中心许多作者呈密集状分布在这一带(驰骋、东行、尹龙、小孔、李建新、杨薇莉、乔乔……)，在理工大学南门的几间小酒吧 KING 经常请客，隶属于不同杂志社的朋友们也经常在这个中立区共饮，与"新党"的聚点新街口遥相呼应，成为"文化交流"的又一个中心。

安贞桥北里

97年年底，编辑部迁入安贞桥附近的某部招待所（七拐八拐好难找的一个地方），虽然条件不是很好，但很多优秀的想法都在此时开始酝酿，那年春节前后，大家都好忙。2个月后，我们再次踏上征程。

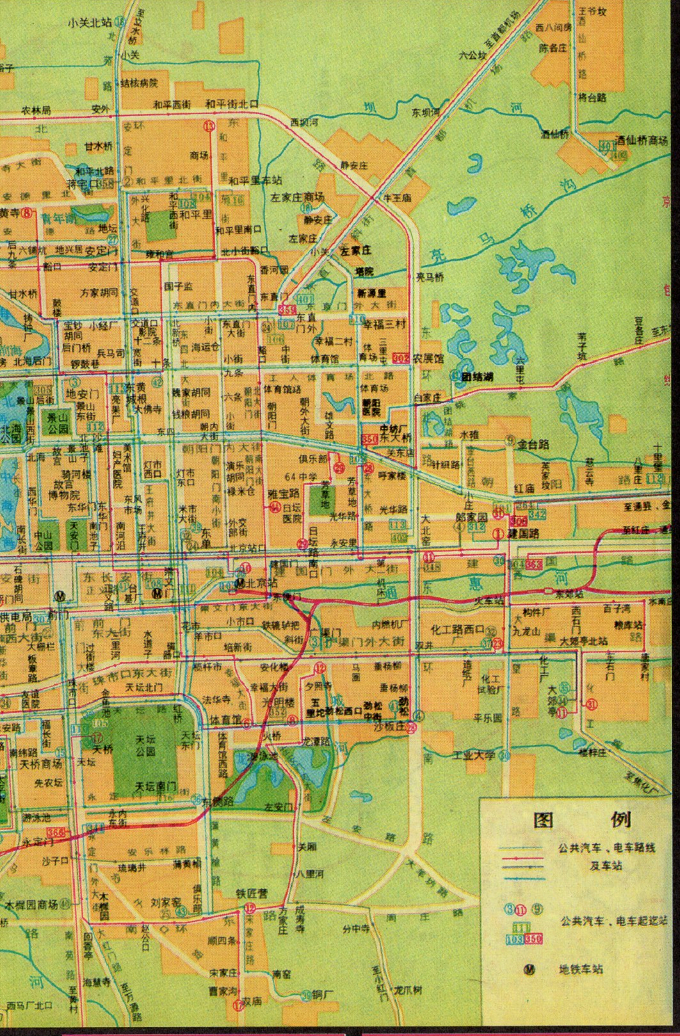
亚运村汇园国际公寓

98年是蓬勃发展的一年，在熊猫盼盼的感召下我们又搬入了亚运村，第一件事就是出版了《97典藏本》（到现在大家还在为这本书而自豪），杂志进一步成熟化，根已扎牢，终于要抽芽了。



中国图书进出口总公司

编辑部购买进口书刊最重要的渠道之一，也是游戏、动漫爱好者云集之地，这里介绍的所有编辑作者都经常光顾此处。几年间，“跑中图”已经成为大家工作生活中不可缺少的一部分，每个星期二编辑们来到单位后所要做的第一件事就是要给中图打电话查询本周的新书是否已经运到。机缘巧合的话，除去《电子游戏与电脑游戏》的工作人员外，在中图大厅里你可以遇到许多有趣的人呢。



东四明星游戏厅

这里是北京规模较大的街机游戏厅之一，进口游戏的速度十分之快，种类也很多。在紧张工作之余，编辑们经常会来此奋战一番。三年间平均每位编辑都在这里投下了数千元的血汗钱，“这真正是最后一次了！”这句话已经成为BLUE等人的名言。

王府井外文书店

北京老资格的几家外文书店之一，一般来说编辑部翻译工作所需的外文工具书都是从这里购买的。而且在这里有时也可以买到从日本进口的画集以及动漫、游戏方面的相关资料。

地安门

北京历史最悠久的游戏机专卖店聚集地，当年以智乐王国等一批小店起家，而今已遍及附近的数条街，由于竞争激烈，这里已经成为北京的“标准价位”。

虎坊路

为数不多的南城分布，这里是E·T的活动范围，做为编辑部中唯一有地铁月票的人，他是一个坚定的“地下工作者”，如果你遇到一个怀揣“MP MAN”，瘦瘦高高，长得还算帅的扑克脸，不要犹豫，立即射杀。

广安门

从分布来看，这里完全是“电玩文化”的荒漠，但即便如此，也有生物顽强地在这里生存下来，严格以广安门立交桥为界，在桥东可以找到精品垃圾通吃的“漫画女杀手”乔乔（其实是因为智力缘故而无法区分），在桥西一个与“阿修罗专用火焰”同名的小区里，则会碰到绯雨·焱，两个都是怪家伙，不接近为好。





第一战

摩托罗拉与诺基亚的较量

现代大都市就像一个持续喷发的火山口，每时每刻都会爆发出大量有用无用的信息，把无辜的住民深埋在烦忙和浮躁的情绪之中。

编辑部目前的通讯工具除了公用电话两部，传真机，调制解调器一台外，还有私人所有的传呼机和移动电话若干(其实还有人力信使默文一个)。大家平时最常做的就是当厂家的“义务宣传员”，不遗余力地耗费大量精力和吐沫（还有宝贵的茶水）去夸奖自己所持通信工具的品牌，贬低他人。拿DRAGON来说，他上一秒还在拿着自己的手机说：“诺基亚就是世界”，下一秒就可以举着自己的CALL机大喊“我爱摩托罗拉！”

起初，当“嘀嘀”声响起，众人总是竞相做“摸兜解带”状寻找自己那方小屏幕，日子久了，却也都见怪不怪地练就了一双“神耳”。真正的《T&P》人可以依靠不同的频率和波长准



确地辨识出发声物的品牌和型号，并迅速确认其主人的所在：“嗯，是××的呼机！”“×××你的手机响了！”外人听来没什么差别的盲音，在他们听来却绝对是此“嘀嘀”不同彼“嘀嘀”，好可怕呀！唯一可惜的是他们只能用耳朵接受，不能用嘴发送。不然的话，PAN相信他们一定可以在漆黑的屋子里不碰倒任何东西的行走和工作。(主编感动：电费DOWN)

在B·P机的问题应用仿生学原理，在移动电话的问题上则完全是艺术修养的范畴了，现今各大厂商在激烈的市场竞争中纷纷采用多姿多彩的铃声设定功能，造成了编辑部另一大景观：“世界名曲大杂烩”。从苏格兰的风笛曲到“Londonbridge falling down”除了经典名曲和各国民歌小调外，还混杂有救护车和警车的鸣声，特别是DRAGON和E·T这两个无聊的家伙。隔几天就换一个设置(BLUE哭：呜，手机型号太老，功能跟不上)！PAN一直相信，即使厂商设定了“河马和犀牛的歌声”。他们这两个单细胞也一定会毫不犹豫地选用。(但“ANGEL和默文”的歌声除外！)



第二战

高达与反高达

这个题目就比较好理解了，但却是编辑部存在最久的矛盾之一，长久以来就存在着以KING，E·T一小撮人为首的“高达是精品！”和以BLUE为首的大多数人所持的“高达是垃圾！”的大论战。依PAN原来保持多年的公允态度来看：两者都多少有些偏激，前者是由于特殊的机缘巧合和明显异于常人的毅力搜集了全套的高达及大量周边。“并没有特别的原因，只是因为很长，可以看一段时间。而不用去找新盘。”E·T在接受采访时是这样说的。而后者则是完全是因为面对前者得意忘形的嘴脸而自然产生于胸中的无名业火所致。再加上高达系列确实有些良莠不齐，让BLUE等委以口实，最终形成了远离作品本身的对峙局面。

“高达是热血男子汉的梦想！”(KING语)

“明明是在宣扬‘英雄造时势’的唯心主义反动世界观！”(BLUE语)。

“至少没有为了哗众取宠而假深沉，呵呵……”(指EVA)KING得意的笑。

“从一堆熨斗脑袋中准确地认出哪个是“G”，哪个是“W”就值得自豪了？呵呵……”BLUE也得意地笑。

#@ ×？*……(爆烈乱斗)

PAN原本是中立的骑墙派，而且还非常喜爱“0080”，但自从在KING家被强迫观看G高达数分钟且发生9月份漫园“西罗与希罗”事件后，PAN就彻底成为了反高达战线的成员，呜……什么吗，KING那个家伙，我再也不要看到他那张讨厌的扎古脸。

不过告诉所有反高达阵线的战友一个好消息，高达系列最新的作品“TURN A”已经为我们报了仇，几乎在看到设定资料的同时，KING就崩溃了，一向注重形象，追求华丽的他尤其不能接受高达“标志V字天线”的新构思，“这，这是什么?!！胡子吗？呜……实在是太丑了！”KING在电话另一端哽咽着。“嘻，水壶高达！”BLUE一边排版，一边在得意地偷笑。



第三战

苹果与肠子——为了人类的荣誉

三个月前的某天中午，PAN下课后刚回宿舍，就接到了BLUE的紧急电话，“喂，有一件事要问你！”听着BLUE气喘嘘嘘的声音，PAN还以为发生了什么急事(DRAGON被车撞了？)“亚当吃的禁果究竟是什么？应该是苹果，不是西红柿吧？”(PAN流汗)“大，大概吧，不是说从树上摘的吗？应该不

是西红柿吧?""那就没错了!再见!。"BLUE 兴奋地大吼,随即挂上了电话,PAN 在这一边茫然地拿着听筒,不知道究竟发生了什么事情。(心理状态画为一群跳舞的河马和犀牛)

这便是又一个著名战例,前面说过在新街口有一家小游戏店,是"新党"的秘密集会打牌场所,店里除了胖胖的老板 J 外,还有瘦瘦的伙计 K,而这个故事的主角就是小 K。小 K 有酒后失言和记忆偏差的症状,经常在集会上提出惊人的论点(比如曾宣称中国某音乐家是被鲨鱼咬死的云云,此外还经常谈及历史、政治、人文、经济、宗教很多领域)。就在前一天,他突然提出所谓的"西红柿论"言之凿凿地一口咬定说是亚当偷吃的禁果是西红柿,而不是苹果。(据说还是在某版圣经上白纸黑字的写着)BLUE 当时便与之据理力争,但看到对方一副死不改口的坚定模样,最后连自己也动摇了,"难道真是西红柿?"

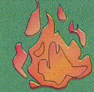
回家之后,BLUE 不眠不休,翻箱倒柜,遍查典藉。第二天上班又打了数个电话向别人查访,做最后的确认。(PAN,驰骋等多人都受到骚扰)甚至狼桃(西红柿学名)传入欧洲和西亚的时间 BLUE 都考证了之后,才信心百倍地去嘲笑 K。(两个都傻瓜)这就是著名的"禁果事件"。



除此之外 K 还有许多类似的"传奇论点",其中最有名的是一次关于肠子的学术讨论。记得那是某人的生日,餐桌上大家酒酣耳热之时,K 突然一脸神秘地说:"你们知道吗?人的肠子到底有多长?""5 米?""10 米?"众人纷纷猜测。

"全不对,告诉你们,我在书上看的,有一千米呢!"一瞬间,所有的人都惊得哑口无言(心里状态画均为河马和犀牛一起跳舞)随即席间爆出了雷鸣般的爆笑:"你有长度概念吗?1000 米?1000 米的铁丝还要那么一大捆呢,你怎么往肚子里放,不行了,逗死我了……哈 哈。"BLUE 笑得弯了腰。"人的肠子要有一千米,那牲口的得有多长啊……"FOX 疑惑地自言自语:"杀一头猪能吃好几年,那卖卤煮火烧的还不全发了?"不想 K 依然坚持已见:"就算不是一千米,反正是能从新街口拉到地安门那么长,你们可以污辱我,但是不能污辱科学……"

记得那一晚,所有的人都笑得满地打滚,眼泪乱飞,Dragon 的肚子痛了好几天。最后是 BLUE 专门向北医讲师查证,得知人的肠长应为身高的 5-6 倍,但 K 仍然不信,坚持说自己在某本书上看过,所以至今仍被嘲笑。

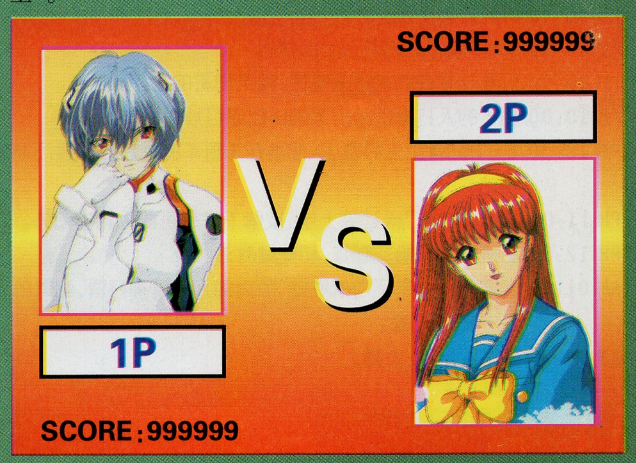


第四、五、六……战

星座、食物及其它

从星座看争端,编辑部里的星座分布,有 BLUE、DRAGON 两只螃蟹;E·T、默文两只山羊(还是叫摩羯好听);ANGEL 一头白羊;早先 KING 和 FOX 在的时候再加上一头牛和一杆秤。一目了然,按照车田正美的设定,均衡局面早已被打破,现在是绝对的黑暗时代(PAN 也是巨蟹呦),所以思想领域自然也是一片混乱。工作的时候比拼谁的版式好看,不工作的时候也把一切都拿来比拼,要是一条一条写出来,写十大篇也不够。每次做完书的庆功宴都先要争地点,南城派和北城派各不相让,北城派又分裂为以一人为单位的数个小派内斗,以求让聚会地点离自己的家近一点,这可以写一篇"南与北,对立的战斗交通鬼!";好不容易决定了地点,为了吃的内容又要争上一争,不同的人口味不同,于是又有了"烤鸭魔 VS 肉串狂人";总算是都敲定了,饭桌上真正的战斗才刚刚打响,(筷子打筷子)BLUE 还美其名曰:"饿狼传说"。当年 PAN 第一次出去和他们吃饭,还是很客气的,谁知一条松鼠桂鱼刚端上来,眨眼间就只剩下了鱼头,再一眨眼,连鱼头也不见了。印象中只有在桑桑等女性作者在场时,大家才吃得略有几分人性,现在,PAN 也早已成为一条小狼,一点也不比他们差?(旁人:这有什么可自豪的?)

英雄一怒为红颜,做为献身于游戏世界的人,每个人都有自己的心目中的"2D 纸片偶象",不同种族的美学差异还真是大呢,于是在为偶象而战的过程中又分裂出了"藤崎派与绫波党"。从喜爱 的游戏类型划分又有了"足球鬼对格斗王"。



音乐上的分歧就更大了,PAN 指责 KING 听的音乐太前卫,KING 说 PAN 是个只听舞曲的小孩儿。默文和 DRAGON 更是成为宿命的对手,一个为王菲而陶醉,另一个则随着黑豹呐喊(还不时感叹:"除了窦唯,再也没人能唱《无地自容》了)。总之,这就是战斗的编辑部(五个人分成十伙乱战)常人眼中该争的他们从来不争,但这种无利害的事却争个没完没了。世俗中人们往往违心地迎和他人,掩盖自己真正的喜好。但这些傻瓜却将此看成是自我的尊严,决不妥协,还真是一些可爱的傻瓜呢。

(此时此刻,编辑部内的战斗仍在继续……)

~编辑部的一天~

AM 08:00 沉睡中
AM 09:30 默文睡醒,去上网
AM 10:00 BLUE 被狗追,狂奔至编辑部,大呼:"开始工作!"
AM 10:30 E·T(听着 MP-man)口中哼着奇怪的小调出现。
AM 10:40 ANGEL 骑车到达,BLUE 打电话给"中图"询问订的书到了没有。
AM 11:00 日文翻译 NiuNiu 到,第一件事是向 BLUE 保证:"今天一定会把资料翻译完!"。
AM 12:00 默文去信箱拿信
PM 12:30 开中午饭,DRAGON 准时踩着饭点出现在门口。
PM 01:00 部分"运动派"出去打羽毛球,BLUE、DRAGON 等"龟息派"坐在台阶上看热闹,狗跑来,BLUE 逃进屋。
PM 01:30 重新开始工作
PM 02:00 有人去"中图"取书,老板 J 打来电话,约晚上的牌局,BLUE 和 K 在电话里为无聊的话题争吵。
PM 02:30 ANGEL 去中关村买配件,电脑又坏了。
PM 03:00 BLUE 和 DRAGON 去附近的普尔斯马特超市买零食和饮料。
PM 03:20 BLUE 和 DRAGON 带着食物仓惶逃回(后面有狗),众人高兴地吃下午茶。
PM 04:00 主编训话,众人必须在晚上加班了。(哭)
PM 05:00 NiuNiu 准时回家,并向 BLUE 保证:"明天一定一定把资料翻译完!!"
PM 06:00 BLUE 打电话给新街口老板 J 说牌局取消,要加班,然后再次和 K 在电话中为了无聊的话题争吵。
PM 07:00 晚饭开,众人狼吞虎咽。
PM 07:30 街霸时间,屏幕里拳脚相向,屏幕外也是唇枪舌战。
PM 08:30 再次开始工作。
PM 09:00 BLUE 回家,被狗狂追出大院。
PM 09:30 PAN 从学校宿舍打来电话,嘲笑加班的人。
PM 10:00 剩下的人打电话给附近的小吃店订炒饼。
PM 10:30 E·T 狂奔出去打车,以便能在末班车时间赶到西直门地铁站。
PM 11:00 DRAGON 第二天还要上学,被留下来加班的人踢出门外。
PM 12:00 加班的人开始冲咖啡,和睡魔战斗。
AM 01:30 自然的力量是不可战胜的,所有的人被睡神打昏,编辑部死一般的沉寂。
AM 09:30 默文睡醒,去上网。
……



写在"增刊"的最后

喂!喂?!!(敲敲话筒),现在说话的是绯雨。又让大家受惊了,真是对不起。当初 BLUE 来约稿说是要写一写我们平时的生活。感觉上有点写不来这样的题材,便推给了 PAN,不曾想这个永远长不大的小鬼头,竟然如此调皮,把好好的一个编辑部写的像你死我活的战场一样,把感怀的气氛搅得一团糟。绯雨代他在这里向你们赔罪了,没办法,谁让我们使用同一个肉体呢。

弹指一挥间,《电子游戏与电脑游戏》已经三岁了。真的好快啊,三年前第一次见到 BLUE 他们的情形至今还很清晰地留在记忆里,一切一切都好像昨天才发生的一样。这种感觉真的是一言难尽。

三年,这是什么概念?是 36 个月?还是 156 个星期?就像某漫画台词说的,说出来不过是两个字而已,而活起来却是一段漫长的时光,和很多朋友相识,又和很多朋友别离,暮然回首,发现记忆中的一些面孔已经在渐渐地模糊中淡忘,这种感觉真的是一言难尽啊。

做编辑是很有趣的工作吗?也许,但绝不像有些读者朋友想的那样单纯,坐在屋里玩玩游戏,写写攻略,那份惬意是属于作者的,却绝对与编辑无缘。事实上,所有的人玩游戏的时间都比当编辑前少了,少了一份自由,却多了一份责任。闭上眼睛,往昔的一幕幕情景自然浮现于脑际:PAN 想起了和 E·T 一起手拿汉堡狂奔向西直门地铁站去赶末班车的情景;看到 DRAGON 发烧嗓子哑了,PAN 逗他使用的那些古怪手语;还有长期精神紧张导致严重失眠的 BLUE 那幅愁眉苦脸的神情。通篇的搞笑乱弹,最想表达的是他们的忙碌。无恶意的揶揄嘲讽,最想描绘的是他们那份小孩子似的纯真。就像他们说的,年轻并不是形容肉体,应该是用来形容一个人的精神。我相信,每一个真心喜爱游戏,漫画的人都有这样一颗年轻的心。很多人在成长过程中把它丢了,然而这正是出入幻想世界大门的钥匙,讲求实际,把握今天是当今社会的主流。然而如果没有了幻想,这个世界将会变成什么样子?所有走在路上的朋友啊,请珍惜你的这份纯真。不要让你那得来不易的棱角被时间和世俗的浪花打磨。

对于那些只喜欢看攻略的朋友,要说一声"对不起",又让你们看到了讨厌的东西。

对于那些只把编辑看成几个字符的朋友,要说一声:"对不起",请原谅 PAN 的执拗和任性。

对于那此些牢骚满腹,无处发泄的朋友,要说一声:"对不起",编辑和作者也是普普通通的人,请多多体谅他们的心情。我们乐于接受批评,但请注意你们的方式和方法。

对那些不喜欢电玩,不喜欢漫画,也从不幻想的朋友,仍要说一声"对不起",请不要把你们的世界观和价值标准强加给别人。

对于所有关心和支持我们的朋友,衷心地道一声"谢谢"。

因为有了你们,我们的世界变得可爱。

同样,我们也将竭尽所能,把你们的世界变得炫丽多彩。

"生日快乐!"我们的家。

"身体健康!"所有的编辑和作者。

"祝福你们!"所有爱幻想的朋友,祝你们的心永远年轻,永远无忧无虑地单纯,快乐。

PAN & 绯雨·焱



《剑魂》上市了!

144 面彩页
48 面黑白页

定价仅为:25 元

本书是由"电子游戏与电脑游戏工作室"全力制作,全面收录了 SNK 著名格斗游戏"侍魂"系列所有作品的人物设定彩图及原稿,每一幅均出自白井影二、北千里两位大师之手。

《剑魂》不仅是铁杆玩家收藏的首选,同时也是喜爱漫画的朋友参考的最佳资料。书中图片数量近千幅,印刷之精美,可以说是同类书刊中的佼佼者!

此外,在本书的后半部分还收录了"格斗之王"系列的精美海报 48 页,大部分是至今从未在任何杂志或书籍中公开的,收藏价值与观赏价值均十分之高!

欢迎邮购

邮购地址

北京市清河邮局 062 信箱
邮购部(收) 邮编:100085
咨询电话:010－62924382

免收邮费

《剑魂·续》即将推出!

同样是剑
但此次登场的将是圣剑
圣剑——兰古利萨
"兰古利萨的传说"珍藏版画集
即将与广大读者见面!
书中收录了漆原智志为
"梦幻模拟战"系列绘制的
所有插图
此外还有其它精彩附录



本书 144 页彩页,
进口铜版纸印刷,
精美绝伦,为收藏之极品!

定价:仅为 22 元!!!


ISSN 1005 250X
07 >
9 771005 250004
■统一刊号：ISSN1005－250X
CN46－1039 /G3
■定价：6.50元